



BACHELORARBEIT

Herr
Heiko Raschke

**Proxemik im Film:
wie Kamerabewegungen und
-positionen den Zuschauer
beeinflussen können**

Fakultät Medien

BACHELORARBEIT

Proxemik im Film: wie Kamerabewegungen und -positionen den Zuschauer beeinflussen können

Autor:
Heiko Raschke

Studiengang:
Film und Fernsehen

Seminargruppe:
FF08s1-B

Erstprüfer:
Prof. Dr. Phil. Otto Altendorfer

Zweitprüfer:
Prof. Dr.-Ing. Rainer Zschockelt

Berlin, Mai 2011

Proxemik im Film: wie Kamerabewegungen und -positionen den Zuschauer beeinflussen können, von Heiko Raschke.

Bachelorarbeit, 83 Seiten, Hochschule Mittweida (FH), Berlin, 2011.

Referat:

Diese Bachelorarbeit verbindet, mit Hilfe der Proxemik, die Raumwirkung auf den Menschen mit der gestalterischen Seite der Filmkamera.

Um diese Verbindung herzustellen, wird zunächst ein umfangreicher Überblick über die Wahrnehmung des Menschen und den Aufbau des menschlichen Auges geliefert. Es folgt die Darstellung der Proxemik und ein Ausblick in die Konstruktion filmischer Räume. Anschließend werden die gewonnenen Erkenntnisse auf einige gestalterisch relevante Eigenschaften der Filmkamera, wie Brennweite, Position, Perspektive und Kamerabewegung angewendet. Schließlich folgt eine Betrachtung der 3D-Technologie im Hinblick auf die Proxemik.

Ziel dieser Arbeit ist es, die gestalterischen Möglichkeiten einer Kamera besser zu verstehen und damit eine weitere Möglichkeit zur Gestaltung von Emotionen zu schaffen.

Abbildungs- und Tabellenverzeichnis

<i>Abb. 1: Aufbau des menschlichen Auges.....</i>	<i>S. 15</i>
<i>Abb. 2: Die Trapezform des Hauses wird im realen Leben als rechteckig empfunden.....</i>	<i>S. 18</i>
<i>Abb. 3: Vorwärtsbewegung.....</i>	<i>S. 20</i>
<i>Abb. 4: Rückwärtsbewegung.....</i>	<i>S. 20</i>
<i>Abb. 5: Seitliche Bewegung.....</i>	<i>S. 20</i>
<i>Abb. 6: Richtungsänderung.....</i>	<i>S. 20</i>
<i>Abb. 7: Vier Mädchen von August Macke.....</i>	<i>S. 21</i>
<i>Abb. 8: Blickwinkel verschiedener Brennweiten für Kleinbildformat: [...].....</i>	<i>S. 39</i>
<i>Abb. 9: Detail der Hand einer Gliederpuppe.....</i>	<i>S. 47</i>
<i>Abb. 10: Die Großaufnahme.....</i>	<i>S. 47</i>
<i>Abb. 11: Wide closeup.....</i>	<i>S. 48</i>
<i>Abb. 12: Die Nahe.....</i>	<i>S. 48</i>
<i>Abb. 13: Die Amerikanische.....</i>	<i>S. 49</i>
<i>Abb. 14: Die Halbtotale.....</i>	<i>S. 49</i>
<i>Abb. 15: Die Totale.....</i>	<i>S. 49</i>
<i>Abb. 16: Die Untersicht stärkt die vordere Person.....</i>	<i>S. 50</i>
<i>Abb. 17: Die Obersicht schwächt die vordere Person.....</i>	<i>S. 51</i>
<i>Abb. 18: Schräge Perspektive.....</i>	<i>S. 52</i>
<i>Abb. 19: Aktionsradius einer sich bewegendenden Person.....</i>	<i>S. 53</i>
 <i>Tab. 1: Strukturelle, personelle und interpersonelle Faktoren der Raumwahrnehmung.....</i>	 <i>S.23</i>

Abkürzungsverzeichnis

WW:	Weitwinkelobjektiv
-----	--------------------

Tele:	Teleobjektiv
-------	--------------

POV:	point of view
------	---------------

OS:	over shoulder
-----	---------------

Vorwort

Via Zufall stieß ich während meines Studiums im Buch „shot by shot“ von Steven D. Katz auf die sehr grobe Theorie des *Aktionsradius*, welche ich im Laufe der Arbeit näher erläutern werde.

Diese Theorie geisterte mir fortan im Kopf herum und ich war etwas überrascht, dass ich kein Buch finden konnte, welches diese Theorie noch vertieft oder widerlegt. Entsprechend wuchs in mir die Idee heran, mich selbst wissenschaftlich mit der Wirkung von Distanzen und Räumen im Film auseinanderzusetzen. So ist diese Bachelorarbeit entstanden.

Zur besseren Orientierung für den Leser schreibe ich Fachbegriffe, welche im Glossar¹ erklärt werden, *kursiv*. Dies soll das Springen zwischen Kapiteln beim Lesen dieser Arbeit vereinfachen.

¹ siehe Seite 75

Inhalt

Referat.....	III
Abbildungs- und Tabellenverzeichnis.....	IV
Abkürzungsverzeichnis.....	V
Vorwort.....	VI
Inhaltsverzeichnis.....	VII
Einleitung.....	11
Hauptteil	13
1. Sehen und wahrnehmen.....	13
1.1. Warum wir ins Kino gehen	13
1.2. Das Auge als unsere Kamera	14
1.2.1.1. Aufbau des menschlichen Auges	14
1.2.1.2. Reaktion auf Lichtveränderungen	16
1.2.1.3. Sakkaden	16
1.3. Wir sehen, was wir zu sehen erwarten	17
1.4. Wahrnehmung sich bewegender Objekte	18
1.4.1.1. Bewegungen in unserem Sichtfeld	18
1.4.1.2. Bewegungen auf der Leinwand.....	19
1.5. Wahrnehmung von Raumtiefe.....	20
2. Proxemik.....	23
2.1. Definition	23
2.2. Einflussfaktoren des räumlichen Verhaltens	23
2.3. Die vier Distanzkategorien	24
2.3.1.1. Intime Distanz.....	24
2.3.1.2. Persönliche Distanz.....	26
2.3.1.3. Soziale Distanz.....	27
2.3.1.4. Öffentliche Distanz.....	27
2.4. Möglichkeiten der Distanzveränderung	28
2.4.1.1. Distanzveränderung durch Höhenunterschied	28
2.4.1.2. Distanzverringerung durch Blickkontakt	29
2.4.1.3. Bewegungsrichtung und -tempo	29
2.4.1.4. Barrieren und Fluchtmöglichkeiten	30

2.4.1.5. Kulturelle Normen.....	31
2.5. Verletzung von Distanzzonen	32
2.6. Gestörte oder extreme Distanzwahrnehmung	33
3. Der filmische Raum.....	35
3.1. Bildsprache	35
3.2. Räume konstruieren	36
3.2.1.1. Raumkonstruktion durch Schnitt	36
3.2.1.2. Raumkonstruktion durch Tiefenwahrnehmung	37
3.2.1.3. Raumkonstruktion durch Achsen.....	37
3.3. Räume zerstören.....	38
4. Objektivbrennweiten.....	39
4.1. Kurze Brennweite.....	39
4.2. Lange Brennweite	40
4.3. Zoom	41
4.4. Vertigo	43
4.5. Gefühlter Standpunkt	43
5. Kamerapositionen.....	45
5.1. Proxemik der Einstellungsgrößen	46
5.1.1.1. Das Detail	46
5.1.1.2. Die Großaufnahme	47
5.1.1.3. Die Nahe	48
5.1.1.4. Die Amerikanische und die Halbtotale	49
5.1.1.5. Die Totale.....	49
5.2. Die Wahl des Blickwinkels	50
5.2.1.1. Normale Perspektive	50
5.2.1.2. Untersichtige Perspektive.....	50
5.2.1.3. Obersichtige Perspektive	51
5.2.1.4. Schräge Perspektive	52
5.3. Proxemik sich bewegender Objekte im Bild	53
5.4. Irreale Kamerapositionen	55
6. Kamerabewegungen	56
6.1. Der Schwenk.....	57
6.1.1.1. Proxemische Betrachtung des Schwenks	57
6.1.1.2. Schwenk als gestalterisches Mittel.....	58
6.1.1.3. Schwenkgeschwindigkeit.....	58
6.1.1.4. Schwenks und Brennweiten	60
6.1.1.5. Rollende Kamera.....	60

6.2. Die Fahrt.....	60
6.2.1.1. Das Timing	61
6.2.1.2. Einfluss der Geschwindigkeit.....	61
6.2.1.3. Fahrt-Arten und deren Proxemik	61
6.2.1.4. Seitfahrt:	62
6.2.1.5. Die begleitende Fahrt:	62
6.2.1.6. Ranfahrt / Rückfahrt:	63
6.2.1.7. Gegenfahrt:.....	64
6.2.1.8. Kreisfahrt:	65
6.3. Mehrdimensionale Bewegungen.....	66
6.3.1.1. Kranfahrt.....	66
6.3.1.2. Handkamera und Steadycam.....	67
7. 3D-Film	71
7.1. Rahmungsregel.....	71
7.2. Aufnahmeregel.....	72
Fazit.....	74
Glossar	75
Literaturverzeichnis	LXXVII
Quellenverzeichnis der Abbildungen	LXXX
Erklärung zur selbstständigen Anfertigung	LXXXI
Anhang	LXXXII

Einleitung

Kinofilme ziehen uns immer wieder in ihren Bann. Damit ein Film seine Wirkung in unseren Köpfen überhaupt entfalten kann, müssen alle Abteilungen einer Filmproduktion gemeinsam auf eine Wirkung hinarbeiten. Sowohl Kostüm, Maske, Ausstattung, Licht, Kamera, die Darsteller und letzten Endes der Schnitt müssen an einem Strang ziehen. Widersprechen sich einige dieser Elemente in ihrer Wirkung, so kann der Zuschauer irritiert werden und der Zauber geht verloren.

Das Ziel meiner Arbeit ist es, den Zusammenhang zwischen der Proxemik, als ein Teil der Psychologie, und der Bewegung bzw. Position von Filmkameras darzustellen und damit die kameraseitige Wirkung eines Kinofilmes auf den Zuschauer verständlich zu machen. Dieser Zusammenhang wurde bisher nur von Steven D. Katz angedeutet und sonst bisher nicht hinreichend wissenschaftlich untersucht. Deshalb richte ich den Fokus dieser Arbeit besonders auf diesen Zusammenhang aus.

Dabei kommt man nicht drum herum, die Bereich der Bildsprache mit anzuschneiden. Wegen seiner enormen Komplexität werde ich auf dieses Themengebiet allerdings nur sehr verkürzt eingehen, um den Umfang dieser Arbeit nicht zu sprengen.

Weiterhin möchte ich dazu beitragen, dass Filmkameras noch gezielter eingesetzt werden können, um die gewünschten Emotionen beim Zuschauer hervorzurufen. Um dies zu erreichen, erläutere ich zunächst zum besseren Verständnis des Sachverhaltes, die Vorgänge beim Sehen und Wahrnehmen im menschlichen Körper. Darauf folgt der Aufbau des menschlichen Auges und wie wir Bewegungen erkennen. Anschließend beschreibe ich die Proxemik mit den entsprechenden Distanzkategorien und wie diese Distanzen beeinflusst werden können. Passend dazu folgt eine kurze Erläuterung zu *filmischen Räumen* und wie diese konstruiert bzw. zerstört werden.

Anschließend werde ich die dargestellten Fakten auf Brennweiten der Kameraobjektive anwenden, sowie auf Veränderungen der Brennweite, wie beispielsweise durch Zooms. Im Kapitel für Kamerapositionen erfolgt die Erläuterung von Einstellungsgrößen und wie sich die Proxemik darauf auswirkt. Auf gleiche Art und Weise verfare ich anschließend mit dem Blickwinkel der Kamera.

Das Kapitel für Kamerabewegungen ist für eine genauere Betrachtung in Schwenks, Fahrten und mehrdimensionale Kamerabewegungen unterteilt. Eine kurze Darstellung einiger Einflussmöglichkeiten der 3D-Technologie auf die Distanzwahrnehmung runden am Ende die Arbeit ab.

Hauptteil

1. Sehen und wahrnehmen

1.1. Warum wir ins Kino gehen

Um einen Film im Kino zu genießen, nehmen wir einiges auf uns. Wir verlassen unser Haus, treffen uns mit Freunden und begibt sich gemeinsam zum nächsten Lichtspielhaus. Dort suchen wir einen Parkplatz, stehen Schlange an der Ticketkasse und nochmals beim Kauf von Knabbereien und Getränken. Im Kinosaal selbst müssen wir uns dann durch Sitzreihen drängeln, die Armlehne mit dem Nachbarn teilen und das Gerede aus der letzten Reihe mit anhören. Entsprechend viel Eindruck muss also ein Film bei uns hinterlassen, damit sich das Alles lohnt. Entsprechend tun neben den Filmschaffenden selbst auch die Kinobetreiber ihr Möglichstes, um den Zuschauern eine gute Unterhaltung zu garantieren.

Im Kinosaal wird z.B. versucht den Zuschauer von möglichst vielen Reizen, die nichts mit dem Film zu tun haben, abzuschotten. Das fängt bei bequemen Sitzen an, denn harte Stühle würden bei einem Herr der Ringe Marathon sicherlich zu Schmerzen in Rücken- und Gesäßbereich führen und vom Film ablenken. Als Lichtquelle dient einzig das Licht des Projektors, um andere optische Reize auszuschalten. Reden während der Vorführung gilt gesellschaftlich als verpönt. Einzig Speisen und Getränke sorgen für eine Sinnesablenkung. Hier steht offensichtlich ein finanzieller Gewinn seitens der Kinobetreiber höher im Kurs, als die Bedürfnisbefriedigung nach Unterhaltung seitens der Zuschauer.

Kaum hat der Vorspann begonnen, schalten wir unbewusst einen Teil unserer Sinne auf standby und lassen uns von der Vorführung verzaubern, mitreißen, sie bringt uns zum Lachen, ängstigt uns oder rührt unsere Sitznachbarin zu Tränen. Selten dringt eine andere Kunstform so tief in den Menschen ein und hinterlässt emotionale Spuren. Kurzzeitig können wir in eine andere Welt abtauchen und unsere eigene vergessen. „Wir geraten in eine Sphäre zwischen Leben und Traum“.²

² Blothner, D. (1999), S. 164

So beschreibt der Autor Dirk Blothner diesen Zustand in seinem Buch »Erlebniswelt Kino« und bezeichnet ihn als eine Art „Übergangserlebnis“³.

Ähnlich wie ein Traum kommen uns diese Erlebnisse im Empfinden sehr nahe ohne wirklich die eigenen Erlebnisse zu sein. Aus diesem Grund schlagen Zensurinstitutionen gerade bei Filmen mit extremer Gewaltdarstellung und Pornografie Alarm. Ebenso verhält es sich bei Propaganda, denn während die Filmbilder auf uns einwirken und wir dabei abschalten, schwächt sich auch unser Urteilsvermögen. Das macht uns für propagierte Ideen empfänglicher.⁴

Diese Nähe der *Übergangserlebnisse* zum eigenen Leben und den eigenen Träumen lässt uns auch an Erfahrungen teilhaben, die im normalen Alltag ausbleiben. Darauf baut der Wunsch nach Unterhaltung jedes einzelnen auf. Damit diese Art der Bedürfnisbefriedigung nicht auch irgendwann zur Routine wird, wollen wir immer wieder Neues sehen und überrascht werden. Entsprechend ist die Industrie ständig gefordert, sich neue Techniken und Geschichten einfallen zu lassen, damit wir nicht der enttäuschenden Erfahrung des „hab ich schonmal irgendwo gesehen“ erliegen. Werden die Bedürfnisse des Zuschauers nicht erfüllt, sinkt dessen Aufmerksamkeit. Er distanziert sich vom Film und ist somit als Zuschauer verloren.⁵

Damit ein Film für den Zuschauer zu einem *Übergangserlebnis* wird, ist es wichtig zu verstehen, was genau in einem Menschen vorgeht. Im Umkehrschluss kann man dann wiederum die entsprechenden Signale im Film aussenden, um möglichst nahe an die gewünschten Gefühle heran zukommen. Neben den Ohren spielt dabei das Auge als Informationskanal zwischen Leinwand und Gehirn die entscheidende Rolle.

1.2. Das Auge als unsere Kamera

1.2.1. Aufbau des menschlichen Auges

Das menschliche Auge hat einen Durchmesser von 24mm und wiegt im Durchschnitt gerade 7,5g. Davon sind 6g Wasser⁶. Lichtstrahlen dringen zunächst durch die Hornhaut in die vordere Augenkammer. Diese ist mit Kammerwasser gefüllt, welches die Hornhaut und die Augenlinse mit Nährstoffen versorgt.

³ ebenda, S. 164 f.

⁴ vgl. Kracauer, S. (1964), o. S. zit. n. Kandorfer, P. (2003), S.44

⁵ vgl. Müller, A.H. (2003), S. 98

⁶ vgl. Carl Zeiss Vision GmbH (2009), Website

Dort passieren die Lichtstrahlen die Iris und die Pupille. Die Iris reguliert die in das Auge eintreffende Lichtmenge wie die Blende einer Kamera. Sie weitet und verengt dabei die Pupille von 1,5mm geschlossen, bis 8mm geöffnet. Weiter durchdringen die Lichtstrahlen die Augenlinse. Diese stellt ähnlich dem Fokus einer Kamera das Bild auf die gewünschte Distanz scharf. Dieser Vorgang wird als *Akkommodation*⁷ bezeichnet.

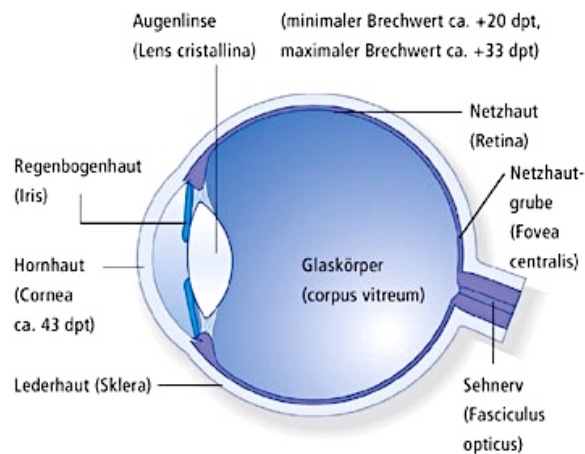


Abb. 1: Aufbau des menschlichen Auges ⁶

Schließlich trifft das Licht auf die Netzhaut, auch Retina genannt. Diese ist nur 0,2mm dick und voll gespickt mit 125 Millionen Rezeptoren, so genannten Zapfen und Stäbchen⁸. Die meisten Zapfen befinden sich in dem 2mm kleinen Bereich der Netzhautgrube, auch als Fovea bezeichnet. Deshalb können wir dort am schärfsten sehen. Je weiter wir uns von der Netzhautgrube entfernen, desto weniger Rezeptoren befinden sich auf der Netzhaut. Lichtinformationen können deshalb dort nur unscharf aufgenommen werden.

Die angesprochenen Zapfen sind für das Sehen von Farbinformationen zuständig. Dabei ist das Verhältnis von rot- und grünempfindlichen Zapfen 2:1, während blauempfindliche Zapfen gerade mal 5% ausmachen. Die Empfindlichkeit der Zapfen ist im Vergleich zu den Stäbchen eher schlecht, weshalb wir Menschen nachts nahezu farbenblind sind. Die Stäbchen können dafür aber nur Helligkeitsinformationen verarbeiten.

Die aufgenommene Lichtinformation wird über den Sehnerv an das Gehirn weitergeleitet. An der Stelle, an welche der Sehnerv mit dem Auge verbunden ist, befinden sich keine Rezeptoren. Dort können wir auftreffendes Licht nicht sehen, weshalb dieser Punkt auch als blinder Fleck bezeichnet wird.

⁷ ebenda, Website

⁸ vgl. Steber, J.A. u.a. (2007), S. 18 ff.

1.2.2. Reaktion auf Lichtveränderungen

Wenn wir weiter das Auge mit einer Kamera vergleichen, fällt auf, dass ein Verschluss fehlt, welcher die Belichtungszeit regelt. Es trifft also nahezu kontinuierlich Licht auf die Netzhaut auf.

Gunnar Johansson konnte mit einem Experiment nachweisen, dass das Auge dennoch nicht kontinuierlich Bilder wahrnimmt. Er fixierte auf eine Kontaktlinse eine Lichtquelle. Als den Probanden die Kontaktlinse eingesetzt wurde, nahmen sie schon nach kurzer Zeit das Licht schwächer und schließlich gar nicht mehr wahr. Offensichtlich liegt die Hauptaufgabe der Rezeptoren nicht im Einfangen von Lichtinformationen, sondern in der Vermittlung von Änderungen des Lichts⁹.

Warum sehen wir aber dennoch einen Gegenstand, wenn wir ihn mit den Augen fixieren und uns nicht bewegen? Der Grund dafür sind die sakkadischen Augenbewegungen.

1.2.3. Sakkaden

Wie bereits erwähnt,¹⁰ kann das Auge nur im Bereich der Fovea scharf sehen. Damit wir dennoch ein ganzes Objekt scharf erkennen, springt das Auge, je nachdem wie viel Raum das Objekt im Sichtfeld einnimmt, hin und her, um es abzutasten. Diese sprunghaften Bewegungen werden *Sakkaden* genannt. Eine Sakkade bewegt sich innerhalb von ca. 1/20 Sekunde¹¹ in einem Winkel von 0,067° bis 15°¹². Bei größeren Bewegungen muss der Kopf mitbewegt werden.

Lange Zeit ging man davon aus, dass zwischen Zwei *Sakkaden* keinerlei Informationsverarbeitung stattfindet. Man kann dies sehr gut selbst nachprüfen, indem man sich in einem Spiegel betrachtet. Wir sind nämlich nicht in der Lage die *Sakkaden* im Spiegel zu sehen. Wäre dies der Fall, würden wir vorwiegend Bewegungsunschärfen feststellen¹³. Diese Wahrnehmungslücke wird als *sakkadische Suppression* bezeichnet. Aktuelle Experimente konnten jedoch eine um den Faktor 10 verringerte aber dennoch vorhandene Wahrnehmung nachweisen.¹⁴

Wir nehmen also ähnlich einer Filmkamera immer nur kurze Momentaufnahmen wahr. Da allerdings nahezu kontinuierlich Lichtinformationen in das Auge ein-

9 vgl. Johansson, G. (1975), S. 168 ff. zit. in Steber, J.A. u.a. (2007) S. 19 f.

10 siehe Kapitel 1.2.1.

11 vgl. Müller, A.H. (2003), S. 75

12 vgl. Bahill, A.T. u.a. (1979), S.68 f. zit. in Steber, J.A. u.a. (2007) S.23

13 vgl. Müller, A.H. (2003), S. 77

14 vgl. Koch, C. (2005), S. 14

fallen, muss der Grund für diese Wahrnehmungspause in der Bildverarbeitung im Gehirn selbst liegen.

Man kann die sakkadischen Augenbewegungen sehr gut erkennen, wenn man in einer Bahn einem anderen Menschen gegenüber sitzt und dessen Augen beobachtet. Wenn er ein vorbei rasendes Objekt fixiert, bewegt sich das Auge mit. Diese Bewegung passiert willentlich. Unwillentliche Augenbewegungen werden Mikrosakkaden genannt. Sie dauern 20ms und dienen dazu, den unter 1.2.2. beschriebenen Effekt zu vermeiden.¹⁵

1.3. Wir sehen, was wir zu sehen erwarten

Das Gehirn erhält also nahezu permanent Bildinformationen. Um diese Informationsflut schneller zu verarbeiten, vergleicht das Gehirn das eben Gesehene mit bereits gespeicherten „Erfahrungsmustern, von denen ein passendes ausgewählt und uns vom Gehirn als Wahrnehmung präsentiert wird“¹⁶. Sind keine vergleichbaren Informationen vorhanden, werden neue angelegt. Dieser Vorgang dauert dann entsprechend länger. Deshalb brauchen wir immer kurz Zeit zur Orientierung, wenn wir einen unbekannten Raum betreten.¹⁷

Aus dem selben Grund gibt es im Film so genannte *establishing shots*. Sie zeigen den Handlungsort meist in einer Totalen¹⁸ und werden ein wenig länger gezeigt, um den Zuschauer die Möglichkeit zu geben, sich in dem *filmischen Raum*¹⁹ zu orientieren.

Da wir also ständig im Austausch mit unseren Erfahrungen sind kommt A.H. Müller zu dem Schluss: „wir sehen, was wir zu sehen erwarten.“²⁰ Ein Beispiel kann dies verdeutlichen: Stellen wir uns vor, wir gehen eine Straße entlang, vorbei an Hochhäusern. Wenn wir nach oben schauen, sehen wir die Hochhäuser als schiefe Trapeze, nehmen sie aber trotzdem als rechteckig wahr, weil wir wissen, dass die Fenster rechteckig sind und das Gebäude senkrecht auf dem Boden steht. Außerdem erhält das Gehirn zusätzlich die Information: Kopf schaut nach oben.

¹⁵ vgl. Guský, R. (1996), o.S. zit. in Steber, J.A. u.a. (2007) S. 24

¹⁶ Müller, A.H. (2003), S. 188

¹⁷ vgl. ebenda, S. 79

¹⁸ siehe Kapitel 5.1.1.5.

¹⁹ siehe Kapitel 3.

²⁰ Müller, A.H. (2003), S. 188

Legen wir uns auf die Straße, werden uns die Trapeze viel schneller bewusst, da wir den Kopf gerade halten.



Abb. 2: Die Trapezform des Hauses wird im realen Leben als rechteckig empfunden.²¹

Im Kino schauen wir allerdings gerade auf die Leinwand. Entsprechend fehlt also die Verknüpfung: Kopf schaut nach oben. Wir nehmen im Kino die Trapeze wahr, obwohl wir wissen, dass die Kamera hoch schaut. Aus diesem Grund wirken schiefe Perspektiven im Film viel bestürzender und frappierender, als sie es in Wirklichkeit sind.²²

1.4. Wahrnehmung sich bewegender Objekte

1.4.1. Bewegungen in unserem Sichtfeld

Wenn man jegliche Augenbewegungen incl. der willentlichen *Sakkaden* unterdrückt, erhält man einen statischen Bildausschnitt. Dann nehmen wir Bewegung dadurch wahr, dass sich der Lichtimpuls von einem Rezeptor zum nächsten bewegt. Passiert dies großflächig, wird statt dessen eine Fortbewegung im Raum registriert.²³

Halten sich bewegte und unbewegte Flächen im Sichtfeld etwa die Waage, kann das Gehirn nicht mehr unterscheiden, ob sich das Objekt bewegt oder wir uns bewegen. Dieser Effekt tritt zum Beispiel auf, wenn wir von einer Brücke aus auf einen Brückenpfeiler im Wasser schauen. Das Bild ähnelt dann stark dem Eindruck, als würde man sich auf einem Schiff befinden, welches durchs Wasser fährt.

Bewegung erregt im allgemeinen viel schneller unsere Aufmerksamkeit als statische Objekte.²⁴ Nehmen wir ein sich bewegendes Objekt am Rande des

²¹ Raschke, R. (2010), Privatbestand

²² vgl. Arnheim, R. (2000), o.S. zit. in Müller, A.H. (2003), S. 119

²³ vgl. Appeldorn, W.v. (1984), S. 39

²⁴ vgl. ebenda

Sichtbereiches wahr, richten wir reflexartig unser Auge darauf für mindestens eine Sakkade.

Ebenso spielen Entfernungen eine Rolle. Objekte, welche sich sehr nahe an uns befinden, bewegen sich scheinbar schneller fort, als weiter entfernte Objekte. Am Horizont nehmen wir keine Bewegungen wahr. Durch diesen Effekt können wir die relative Lage der Gegenstände zueinander anhand der unterschiedlichen Geschwindigkeit erkennen.²⁵ Für viele Lebewesen wie z.B. Fische stellt dieser Effekt die einzige Möglichkeit der räumlichen Wahrnehmung dar.

1.4.2. Bewegungen auf der Leinwand

Der Zuschauer im Kino sitzt vor einer Leinwand, die einen großen Bereich im Blickfeld abdeckt. Deshalb muss er vor einer Leinwand im Gegensatz zum Fernseher große Augenbewegungen vollführen um das gesamte Bild abzutasten,²⁶ oder um auf Bewegungen im Blickfeld zu reagieren. Entsprechend häufig müssen sich die Augen bewegen. Dies wirkt auf Dauer sehr ermüdend. Wie bereits unter 1.2.3. behandelt, findet zudem zwischen den *Sakkaden* fast keine Informationsaufnahme statt. Der Zuschauer im Kino kann also weniger Bildinformationen im gleichen Zeitraum empfangen, wie der Fernsehzuschauer. Dieser Effekt macht sich vor allem bei intensiven Kamerabewegungen wie z.B. Handkamera und schnellen Schnitten bemerkbar.

Die auf der Leinwand abgebildeten Bewegungen erkennen wir wie normale Bewegungen dadurch, dass die aufgenommenen Lichtinformation von einem Rezeptor auf der Netzhaut zum nächsten Rezeptor wandern.

A. Steber schreibt diesen Bildpixeln einen Bewegungsvektor zu, also eine Bewegungsreichweite und -richtung.²⁷ Nur anhand dieser Vektoren können wir auf der Leinwand eine Bewegung wahrnehmen, da alle anderen Faktoren zur Bewegungswahrnehmung, wie Muskelkontraktionen, Fahrtwind etc. ausgeblendet sind.

²⁵ vgl. ebenda, S. 18

²⁶ vgl. Steber, J.A. u.a. (2007), S. 24

²⁷ vgl. ebenda, S. 10

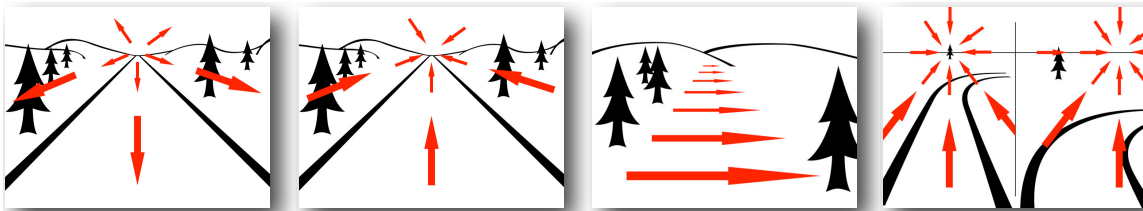


Abb. 3: Vorwärtsbew. Abb. 4: Rückwärtsbew. Abb. 5: Seitliche Bew. Abb. 6: Richtungsänd.

Folgende Regeln²⁸ indizieren eine Bewegung:

- Auseinander strebende Vektoren vermitteln eine Bewegung nach vorne. (siehe Abb. 3)
- Zusammenfließende Vektoren stellen eine Rückwärtsbewegung dar. (siehe Abb. 4)
- Fließen die Vektoren am optischen Fluchtpunkt vorbei, handelt es sich um eine seitliche Bewegung. In Abb. 5 verengen sich die Pfeile zum Horizont hin, fließen aber von links nach rechts am Fluchtpunkt vorbei.
- Eine Verschiebung des optischen Fluchtpunktes gibt eine Drehung oder Änderung der Bewegungsrichtung wieder. In Abb. 6 ändert sich aufgrund der Kurve die Bewegungsrichtung, der Blick bleibt auf dem Baum, weshalb der Fluchtpunkt nach rechts wandert.

Wir sehen also eine Bewegung. Diese gleicht das Gehirn mit unseren eigenen Bewegungen ab, um auszuschließen, dass wir nicht einfach den Kopf gedreht haben. Dennoch entsteht im Gehirn eine Diskrepanz zwischen gesehener Bewegung und den eigenen Signalen des Körpers. Die Muskeln der Beine melden keine Bewegung, wir spüren keinen Fahrtwind im Haar usw. Also versucht man die Bedeutung dieser fehlenden Informationen möglichst gering zu halten und mit den bereits beschriebenen Tricks²⁹ diese Sinneseindrücke auf standby zu bringen.

1.5. Wahrnehmung von Raumtiefe

Wie wir die Tiefe eines Raumes wahrnehmen, lässt sich am besten erklären, wenn gewisse Elemente zur Tiefenwahrnehmung im Bild fehlen, wie in folgendem expressionistischem Gemälde von August Macke:

²⁸ vgl. ebenda, S. 9 ff.

²⁹ siehe Kapitel 1.1.

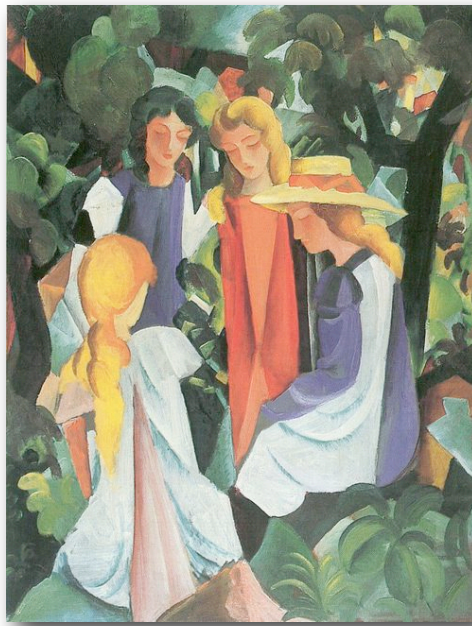


Abb. 7: Vier Mädchen von August Macke³⁰

Wir sehen auf dem Gemälde vier, in der Tiefe gestaffelte Mädchen. Die vorderen Mädchen verdecken zum Teil die hinteren. Die Überschneidung und Verdeckung gibt uns eine Ahnung, wie die Mädchen im Raum gestaffelt sind. „Derartige Überschneidungen können natürlich nur eine Tiefe vermitteln, die der Ausdehnung des verdeckenden Objektes entspricht.“³¹ In diesem Fall also der Ausdehnung eines Mädchens. Wir können aber keine Aussage darüber machen, ob z.B. die beiden hinteren Mädchen auf gleicher Höhe stehen oder sich eine weiter hinten befindet, dafür aber etwas größer gewachsen ist. Dass das Mädchen links unten uns am nächsten steht, erkennen wir durch die Beschaffenheit des Baumes, auf welchem die beiden vorderen Mädchen sitzen.

Gerade in expressionistischen Werken fehlen oft Lichtquellen und Schatten, die uns Dreidimensionalität und damit räumliche Tiefe suggerieren. Ebenso fehlt die Orientierung in die Weite durch Verblässung. Wir sind es gewohnt, dass sehr weit entfernte Objekte blasser und bläulicher wirken. Dieser Effekt wird durch die Partikel in der Luft hervorgerufen.

Ein weiteres Indiz für Tiefe liegt in der Linienführung. „Bilder mit überwiegend waagerechter und senkrechter Linienführung wirken flach und undramatisch. Schräge Linien dagegen rufen den Eindruck von Tiefe hervor.“³²

³⁰ Contumax (2011), Website

³¹ Rock, I. (1998), S. 61

³² Müller, A.H. (2003), S. 134

Ein weit verbreiteter Irrtum bezüglich der normalen Raumwahrnehmung ist jedoch die Annahme, dass wir Tiefe durch Bewegungsparallaxen wahrnehmen. Diese Bewegungsparallaxen kann jeder sehr einfach erkennen indem man aus einem Fenster schaut. Dreht man dabei seinen Kopf, bewegen sich scheinbar die nahe stehenden Objekte weiter als entferntere Objekte. Zwar könnte man diesen Effekt zur Tiefenwahrnehmung heranziehen, unser Gehirn tut dies allerdings nicht, wie Deborah Wheeler und Irvin Rock in einem Experiment nachweisen konnten.³³

Dieser Effekt darf allerdings nicht mit dem unter 1.4.1. beschriebenen Effekt verwechselt werden. Die Bewegungsparallaxen beschreiben die scheinbare Bewegung von Objekten im Raum, welche durch Eigenbewegung wie das Kopfdrehen entstehen.

³³ Rock, I. (1998), S. 56

2. Proxemik

2.1. Definition

Die Proxemik ist ein Fachbereich der Psychologie sowie der Kommunikationswissenschaft und gehört zur nonverbalen Kommunikation. Laut Christa M. Heilmann „ist unter Proxemik die Bedeutung der Dimension Nähe und Distanz in kommunikativen Zusammenhängen zu verstehen.“³⁴

Wikipedia definiert die Proxemik über den Austausch von Signalen: „Die Proxemik (von lat. proximus ‚der Nächste‘) untersucht und beschreibt die Signale von Individuen, die sie durch das Einnehmen einer bestimmten Distanz zueinander austauschen.“³⁵

Oder einfach ausgedrückt: In diesem Fachbereich wird der den Menschen umgebende Raum als Kommunikationsmittel betrachtet. Wie bei allen Kommunikationsformen spielen dabei eine Vielzahl von Faktoren eine Rolle, um die richtigen Informationen zu übermitteln. Bevor wir also den Raum an sich als Kommunikationsmittel betrachten können, ist es wichtig, zunächst über die Einflussfaktoren zu sprechen.

2.2. Einflussfaktoren des räumlichen Verhaltens

So unterschiedlich wir alle sind, so unterschiedlich nehmen wir auch den uns umgebenden Raum wahr. Dementsprechend beeinflussen uns die strukturellen, personellen und interpersonellen Faktoren³⁶ unterschiedlich, dafür aber gleichzeitig. Folgende Tabelle liefert ein paar Beispiele solcher Faktoren:

Strukturelle Faktoren	Personelle Faktoren	Interpersonelle Faktoren
<ul style="list-style-type: none"> • Raumgröße und -höhe • Barrieren • Materialien (Glas/Stein) • Bewegungstempo und -richtung des Raumes (bei Fahrzeugen) 	<ul style="list-style-type: none"> • Körpergröße • Eigenes Bewegungstempo und -richtung • Privater Raum oder öffentlicher Raum • Eigene Erfahrungen 	<ul style="list-style-type: none"> • Kulturelle Normen • Soziale Hierarchie • Mimik, Gestik und Blickkontakt

Tab. 1: Strukturelle, personelle und interpersonelle Faktoren der Raumwahrnehmung

³⁴ Heilmann, C. M. (2009), S. 63

³⁵ Engel, J. (2010), Website

³⁶ vgl. Heilmann, C. M. (2009), S. 64

Dabei scheinen gerade die kulturellen Normen eine übergeordnete Stellung gegenüber allen anderen Faktoren zu haben. Zwar gibt es in jeder Kultur berufsbedingte Hierarchien, aber die kulturellen Normen bestimmen dabei die konkrete Distanz.³⁷ Ein weiteres Beispiel für die größere Bedeutung der kulturellen Normen gegenüber den anderen Faktoren ist die Existenz des Nord-Süd-Gefälles in Europa im Bezug auf wachsender Gestenhäufigkeit und einem geringerem Bedürfnis nach Distanz.³⁸

Bei geistig kranken Menschen können andere Faktoren wie private Räume einen höheren Stellenwert erlangen. Mehr dazu unter 2.6. .

2.3. Die vier Distanzkategorien

Der Begriff Distanz spielt in der Proxemik eine zentrale Rolle. Im Allgemeinen beschreibt die Distanz die Entfernung zu einem Bezugspunkt oder -objekt. Bereits in den 60er Jahren hat der Anthropologe Edward T. Hall unterschiedliche Wirkungen von Distanzen auf den Menschen entdeckt und diese in vier Kategorien eingeteilt:

- Intime Distanz
- Persönliche Distanz
- Soziale Distanz
- Öffentliche Distanz

Jede Kategorie wird zudem in eine nahe und eine weite Phase unterteilt. Die Übergänge zwischen den Distanzkategorien sind dabei fließend. Wie wir diese Entfernungen letztlich wahrnehmen, hängt wiederum von den unter 2.2. genannten Faktoren ab. Deshalb gelten die hier erläuterten Distanzen hauptsächlich für nord- und mitteleuropäische, sowie nordamerikanische Kulturkreise, weniger für südeuropäische oder fernöstliche Normen.³⁹

2.3.1. Intime Distanz

Die intime Distanz wird in die nahe und in die weite Phase unterteilt. Die Nahe Phase der intimen Distanz kann man nicht wirklich als Distanz bezeichnen, da hier die Entfernung zwischen zwei Menschen bei weniger als 15cm liegt bzw. Körperkontakt besteht. So nah kommt man sich bei Liebesspielen, sehr engen Freund-

³⁷ vgl. ebenda

³⁸ vgl. ebenda

³⁹ vgl. ebenda, S. 65

schaften oder auch Kinder, die sich an ihre Eltern oder Spielkameraden festhalten.⁴⁰

Man nimmt Geruch, Körperwärme und Atem wahr, Berührungen durch Kopf und Schenkel sind möglich.⁴¹ Hier steht die Körperlichkeit im Vordergrund, da eine ganz normale Kommunikation über Sprache und Mimik schwerer fällt.

In diesem Abstand nimmt man den Partner besonders bewusst wahr. „Das Herstellen dieser großen Nähe ist nur im beiderseitigen Einverständnis zulässig“,⁴² und kann, wenn dies nicht vorliegt, zu peinlichen Situationen führen. Die Nahe Phase der intimen Distanz ist in den westlichen Kulturkreisen zwischen zwei befreundeten Frauen durchaus akzeptiert. Im arabischen und südeuropäischen Raum sieht man hingegen, als Zeichen großer Freundschaft, eher Männer Hand in Hand laufen.

Die weite Phase der intimen Distanz beginnt ab 15cm und reicht bis ca. 50cm, also ungefähr innerhalb einer Armlänge. Hier sind Becken-, Kopf-, und Schenkelkontakt nur erschwert möglich. Man kann sein Gegenüber aber immer noch bequem mit den Händen berühren und sich flüsternd unterhalten. Die Mimik kommt hier am besten zur Geltung.

Dennoch darf man sich auf diese Distanz nicht ohne weiteres nähern. Betritt man die weite Phase der intimen Distanz ohne beidseitigem Einverständnis z.B. in einem Fahrstuhl, laufen bestimmte sozial akzeptierte Verhaltensmuster ab: Beide Personen werden durch enge Gestiken z.B. durch Arme dicht am Körper halten und durch Vermeidung von Blickkontakt, indem man in die Ferne schaut, versuchen die Distanz kommunikativ zu erhöhen. Berührt man sich trotzdem versehentlich, werden die Muskeln der entsprechenden Körperteile automatisch angespannt, als wolle man sagen: „Ich bitte Sie um Entschuldigung, daß ich in Ihre Zone eindringe, aber die Situation zwingt mich dazu, und ich werde selbstverständlich Ihre Privatzone respektieren und keinesfalls auf Grund dieser Umstände vertraulich werden.“⁴³

Nutzt man eine solche Situation z.B. in einer überfüllten U-Bahn schamlos aus und berührt absichtlich fremde Fahrgäste, so begeht man einen der schlimmsten Fehler⁴⁴ der nonverbalen Kommunikation der westlichen Gesellschaft. Höchst

⁴⁰ vgl. Fast, J. (1993), S. 30

⁴¹ vgl. Heilmann, C.M. (2009), S. 65

⁴² ebenda

⁴³ Fast, J. (1993), S. 30

⁴⁴ vgl. ebenda

wahrscheinlich wird man dafür mit einem entsetzten „Hey, lass das!“ öffentlich bloßgestellt.

2.3.2. Persönliche Distanz

Bei dem Distanzbereich der persönlichen Distanz sich die Fachliteratur nicht ganz einig. C.M. Heilmann gibt eine Entfernung von 45cm bis 70cm⁴⁵ als nahe persönliche Distanz an, J. Fast spricht hingegen von 60cm bis 90cm⁴⁶. Bei der Bedeutung der nahen Phase der persönlichen Distanz gleichen sich beide wieder:

Auf dieser Entfernung können sich beide noch die Hand geben oder sich mit den Füßen berühren. Während innerhalb der intimen Distanz die Mimik nicht gut zu erkennen war, entfaltet diese nun ihr größtes Potential, denn das Gesicht des Gegenüber ist ab der nahen Phase komplett und genau zu erkennen.

Eine Ehefrau/Ehemann kann diesen Bereich problemlos betreten. Nähert sich allerdings eine fremde Person auf diese Entfernung, sind gewisse Absichten zu vermuten.⁴⁷ Eine Ausnahme davon bilden Partys. Aufgrund der lauten Musik ist die verbale Kommunikation eingeschränkt. Die lockere Atmosphäre trägt dazu bei, dass man sich seinem Gegenüber auf diese Distanz nähern darf, ohne, dass dies gleich als Flirt empfunden wird.

Die weite Phase der persönlichen Distanz reicht von 70cm bei C.M. Heilmann bzw. 90cm bei J. Fast bis zu 1,5m. In diesem Bereich sind unmittelbare Berührungen nur sehr schwer bis gar nicht mehr möglich. Man hält quasi sein Gegenüber auf mindestens Armlänge von sich weg. Deshalb sind Begegnungen innerhalb der weiten Phase der persönlichen Distanz meist nicht mehr privat, es reicht aber noch für ein persönliches Gespräch in gesellschaftlich üblicher Lautstärke. Auf dieser Entfernung kann sich auch die Gestik voll entfalten, da man den Großteil des Körper seines Partners sehen kann.

In öffentlichen Räumen wird meist diese Distanz zwischen zwei weniger befreundeten Menschen eingenommen. Damit sendet man eine Botschaft aus von „Ich halte Sie auf Armeslänge von mir entfernt“⁴⁸ bis „Ich habe Sie dazu ausersehen, mir ein wenig näher zu stehen als die anderen Gäste.“⁴⁹

⁴⁵ vgl. Heilmann, C.M. (2003), S. 66

⁴⁶ vgl. Fast, J. (1993), S. 31

⁴⁷ vgl. ebenda

⁴⁸ ebenda, S. 32

⁴⁹ ebenda

2.3.3. Soziale Distanz

Die soziale Distanz wird manchmal auch als gesellschaftliche Distanz bezeichnet. Ihre Nahe Phase reicht von ca. 1,5m bis zu 2m. Auf dieser Entfernung nimmt man fast den gesamten Körper des Gegenüber wahr. Ein lockeres Beisammensein ist hier möglich ohne aufdringlich zu wirken, denn in dieser Distanzzone werden, gerade im Beruf, allgemeine und unpersönliche Angelegenheiten erledigt. In diesem Abstand kommuniziert der Abteilungsleiter mit seinen Angestellten und diese wiederum mit den Kunden. Unterschwellig wird mit dieser Distanz ein »sie arbeiten für mich Botschaft« vermittelt.

Nahtlos geht die nahe Phase in die weite Phase über. Diese reicht von 2m bis ungefähr 4m. Diese Entfernung ist für ein Zwiegespräch zu groß, denn man muss schlicht zu laut sprechen, um sich mit seinem Gegenüber unter 4 Augen unterhalten zu können, da Außenstehende mithören können. Die weite Phase der sozialen Distanz ist viel mehr für Gruppengespräche und Vorträge geeignet. Auch spielen Höhenunterschiede kaum mehr eine Rolle. Der Chef kann also in seinem Sessel sitzen bleiben und zu seinem Angestellten hochblicken, ohne damit einen Statusverlust zu riskieren, denn sein Gegenüber befindet sich von Kopf bis Fuß in seinem Blickfeld.⁵⁰

Kommuniziert man auf dieser Distanz, so wird es allgemein als weniger angenehm empfunden, wenn man den Blickkontakt nicht aufrecht hält, da der Kontakt hier vorrangig visuell hergestellt werden kann. Es ist quasi Tradition seinem Gegenüber auf diese Entfernung in die Augen zu schauen. Unterlässt man den Blickkontakt, schließt man die Person faktisch aus.

J. Fast misst dieser Entfernung sogar eine Art Schutzfunktion bei. Wird der Empfang eines Hotels beispielsweise so eingerichtet, dass sich die Empfangsdame auf die weite soziale Distanz zum Kunden halten kann, so darf sie während der Kommunikation weiterarbeiten, ohne unhöflich zu wirken.⁵¹

In großen Räumen kann die weite Phase sogar zu Gruppenbildung führen, welche dann als ein einziger Kommunikationspartner empfunden werden kann. Diese Distanz verleitet uns also eher eine Gruppe an sich anzusprechen, als eine einzelne Person daraus.

2.3.4. Öffentliche Distanz

Die öffentliche Distanz bildet die letzte Kategorie. Ihre nahe Phase reicht von 4m bis 8m und wird nur in Gruppen als kommunikative Distanz benutzt. So kann

⁵⁰ vgl. ebenda, S. 33

⁵¹ vgl. ebenda

ein Lehrer immer noch einen Schüler in der letzten Reihe ansprechen, oder ein Gruppe mit einer anderen Gruppe kommunizieren. Allerdings muss man nun laut sprechen und die Mimik wird kaum noch wahrgenommen.

Die weite Phase von 8m und mehr wird für Politiker und Berühmtheiten eingehalten. Bei Reden, Auftritten oder Konzerten wird das Publikum nicht nur aus Sicherheitsgründen auf Distanz gehalten. Sie ermöglicht auch, dass die in der Öffentlichkeit stehende Person entsprechend von möglichst vielen Menschen gleichzeitig wahrgenommen werden kann. Würde sich eine Berühmtheit in einer Menschenmenge sagen wir auf persönlicher Distanz befinden, könnte sie nur von den umliegenden Personen erkannt werden. Alle anderen bekämen lediglich eine Menschentraube zu sehen.

Diese Distanz lässt Fluchtmöglichkeiten offen, weshalb gerade wild lebende Tiere den Menschen maximal bis zur Grenze der nahen Phase herankommen lassen.

2.4. Möglichkeiten der Distanzveränderung

Diese aufgeführten Kategorien kann man auch als uns umgebende imaginäre Räume oder Blasen auffassen ähnlich wie Seifenblasen. Als Teil einer Kommunikation verändern sich diese Blasen ständig, ohne dass wir es bewusst wahrnehmen, immer im Bezug auf den Kommunikationspartner. Daher führe ich kurz ein paar Möglichkeiten auf, wie wir bewusst und unbewusst Distanzen vergrößern oder überbrücken.

2.4.1. Distanzveränderung durch Höhenunterschied

Im Abschnitt für soziale Distanz⁵² führte ich auf, wie ein Vorgesetzter durch seine Distanz eine Hierarchie zu seinen Untergebenen schafft. Dieser Eindruck kann noch durch Höhenunterschiede verstärkt werden. Zur Wahrnehmung von Distanzen gehen wir immer von unseren Augen aus. Wenn sich 2 Menschen gegenüber stehen vergrößert sich der subjektive Abstand, wenn sich einer der beiden hinlegt, da der Abstand von Augenpaar zu Augenpaar größer wird.⁵³

Ebenso bekommt dieses Heraufblicken für uns etwas starkes, etwas uns erhabenes und machtvoll. Aus diesem Grund bauten Herrscher ihre Prunkstatuen auf große Sockel, damit das vorbeilaufende Volk hinaufschauen musste. Auch Tri-

⁵² siehe Kapitel 2.3.3.

⁵³ vgl. Heilmann, C.M. (2009), S. 89

umph- und Prestigebauten sind stets so angelegt, dass man aufschauen muss. Im Umkehrschluss kann man auch festhalten, dass ein gleichsetzen auf Augenhöhe Distanz verringert, je nach Ausgangspunkt.

2.4.2. Distanzverringering durch Blickkontakt

Obwohl die Augen und ihre damit verbundenen Ausdrucksformen zur Mimik gezählt werden, gehört der Blickkontakt an sich durch seine Möglichkeit der Distanzüberbrückung zur Proxemik.⁵⁴

Der Blickkontakt ist meist der erste Schritt zur Kommunikationsaufnahme. Menschen die uns anschauen entwickeln direkt eine Wirkung auf uns, weshalb sich die gefühlte Distanz verkürzt. Oder anders ausgedrückt: Menschen, die uns anschauen, fühlen sich näher an, als Menschen, die weg schauen. Denn das Wegschauen unterbricht die Kommunikation.

2.4.3. Bewegungsrichtung und -tempo

Natürlich wirken sich Bewegungen jeglicher Art auf Distanzen aus. Schnellere Bewegungen überbrücken Distanzen entsprechend schneller und benötigen in der selben gemessenen Zeit mehr Raum, als stehende oder sich langsam bewegendende Objekte. Sich schnell bewegendende Objekte wirken also viel distanzverringender als langsame. Hierfür gibt es allerdings eine Ausnahme: Befinden wir uns in einem Raum, in welchem es keine Fluchtmöglichkeit gibt, wirken auch sich langsam auf uns zu bewegendende Objekte extrem distanzverringend durch ihre Bedrohlichkeit.

Auch die Bewegungsrichtung ist ausschlaggebend dafür, wie wir die Distanz zum sich bewegendenden Objekt wahrnehmen. Ein auf uns zufahrendes Auto wirkt viel präsenter, als ein Auto, dass offensichtlich an uns vorbei fährt. Diese Präsenz wirkt, ähnlich wie der Blickkontakt,⁵⁵ distanzverringend.

Hierfür gibt es ein sehr anschauliches Beispiel aus dem Jahre 2008: Auf einer Pressekonferenz trat der damalige Präsident der USA, George Bush, zusammen mit dem irakischen Ministerpräsidenten Nuri al Maliki vor Journalisten. Ein irakischer Reporter zog seine Schuhe aus und warf diese nach G. Bush.⁵⁶ Dieser duckte sich reflexartig vor den beiden Schuhen. Obwohl Nuri al Maliki weniger als 1m neben Bush stand, zeigte er keinerlei Ausweichreaktionen.

⁵⁴ vgl. ebenda, S.90

⁵⁵ siehe Kapitel 2.4.2.

⁵⁶ YouTube LLC, Website

Die Bewegungsrichtung der Schuhe weichte offenbar gerade soweit vom Ministerpräsidenten ab, dass diese Schuhe nicht seine Intime *Distanzblase*⁵⁷ bedrohten.

Wie unter 1.4.1. behandelt, ziehen Bewegungen im allgemeinen sehr stark unsere Aufmerksamkeit auf sich. Bewegen sich viele Objekte innerhalb unserer *Distanzblasen*, werden wir dadurch stark abgelenkt und sogar irritiert. Personen, die durch Filme und Spiele an schnelle Schnitte und Raumveränderungen gewöhnt sind, werden laut C.M. Heilmann weniger von solchen Bewegungen irritiert als andere.⁵⁸

2.4.4. Barrieren und Fluchtmöglichkeiten

Die uns umgebenden *Distanzblasen* werden entsprechend der natürlichen Gegebenheiten des Raumes geformt. Natürliche Barrieren vergrößern, je nach Gewicht bzw. der Möglichkeit dieses Hindernis zu umgehen, die wahrgenommene Distanz.

So treffen wir z.B. in einer Arztpraxis am Eingang auf einen Empfangsschalter. Obwohl wir vom Abstand her betrachtet, in die persönliche Distanzzone der Person dahinter herantreten, fühlt sich diese sicher nicht persönlich bedrängt, da es für uns nicht so einfach ist, das Hindernis zu überwinden oder es wegzuschieben.⁵⁹ Ähnlich verhält es sich mit Schreibtischen im Büro oder der Tasche, die wir in der U-Bahn neben uns ablegen.

Der uns umgebende Raum beeinflusst unser Distanzempfinden auch im Hinblick auf das Vorhandensein oder Fehlen von Fluchtmöglichkeiten. Im freien können wir jederzeit auf andere Personen und Objekte durch ausweichen reagieren und so die gewünschte Distanz herstellen. Man wird daher auch nicht ohne weiteres gezwungen, in die persönliche *Distanzblase* eines anderen einzudringen. Anders verhält es sich in geschlossenen Räumlichkeiten. In Bezug auf die Bewegungsgeschwindigkeit⁶⁰ ging ich bereits auf den Effekt ein, dass wir uns buchstäblich bedrängt fühlen können, wenn uns der Fluchtweg von Personen und Barrieren versperrt wird. Dieser Fakt trägt dazu bei, dass Ein- und Ausgänge eine erhöhte Aufmerksamkeit erfahren.

Stellen Sie sich nur einmal folgende unangenehme Situation vor: Eine Person, die Sie absolut nicht ausstehen können, betritt den Raum und bleibt direkt am einzigen Eingang stehen. Diese unangenehme Person bildet eine kleine Barriere, da

⁵⁷ siehe Kapitel 2.3.1.

⁵⁸ vgl. Heilmann, C.M. (2009), S. 71

⁵⁹ vgl. ebenda, S. 70

⁶⁰ siehe Kapitel 2.4.3.

sie in dessen persönliche Distanzzone eindringen müssten, um den Raum zu verlassen. Man kann dieses Szenario noch auf die Spitze treiben. Wenn das Verhältnis zu dieser Person am Eingang wirklich extrem schlecht ist, kann man sich durchaus im Raum »gefangen« fühlen.

2.4.5. Kulturelle Normen

Die kulturellen Normen habe ich bereits als Einflussfaktor für Raumwahrnehmung unter 2.2. eingeführt. Auch in Bezug auf die *Distanzblasen* spielt die kulturelle Prägung eine wichtige Rolle. Um die meisten Amerikaner schwebt eine *Distanzblase* äquivalent zur nahen Phase der intimen Distanz⁶¹ von gut einem halben Meter.⁶² Wenn sich ein Amerikaner mit einem anderen über ganz private Dinge unterhalten möchte, rücken beide so eng zusammen, dass sich ihre intimen *Distanzblasen* quasi miteinander verbinden.

In Deutschland geht man noch einen Schritt weiter. Laut J. Fast kann für uns Deutsche ein ganzer Raum die Funktion einer privaten *Distanzblase* haben.⁶³ Wir können innerhalb eines ganzen Raumes mit einem anderen Menschen über private Dinge reden. Befinden sich aber andere, unbeteiligte Personen in diesem Raum, kann diese private Ausdehnung für dritte unangenehm oder sogar beleidigend werden. E.T. Hall vermutet, dass Deutsche ein außergewöhnlich exponiertes Ego⁶⁴ haben, dass uns erlaubt, Räume dermaßen auszudehnen und belegt dies mit einem Beispiel:

„Im Zweiten Weltkrieg wurden deutsche Kriegsgefangene jeweils zu viert in einer Hütte im Lager untergebracht. Prof. Hall schreibt, daß sie sich sofort daran machten, ihre Hütte zu unterteilen, um Privatsphären einzurichten. In Kriegsgefangenenlagern ohne Hütten oder Baracken versuchte jeder einzelne deutsche Gefangene, sich eine eigene Unterkunft zu basteln.“⁶⁵

Entsprechend bauen wir Deutschen unsere Wohnungen gern nach einem Maximum an Privatsphäre aus. Wenn wir diese benötigen, machen wir einfach die Tür zu. Ein Araber hingegen zieht sich in sich selbst zurück. Im nahen Osten gibt es solche Privatgemächer wie wir sie kennen nicht, weshalb der Araber sich in sich selbst einschließt, jede Art der Kommunikation abbricht, aber dennoch sich

⁶¹ siehe Kapitel 2.3.1.

⁶² vgl. Fast, J. (1993), S. 39

⁶³ vgl. ebenda

⁶⁴ vgl. Hall, E.T. (1966), o.S. zit. in Fast, J. (1993), S. 39

⁶⁵ Fast, J. (1993), S. 39

wünscht, jemanden um sich zu haben. Dieses sich selbst isolieren, würden Amerikaner wiederum als Beleidigung, als ein strafendes Schweigen interpretieren.

2.5. Verletzung von Distanzzonen

Normalerweise kontrollieren wir genau, wen wir wie nahe an uns heran lassen. Wenn wir selbst einem Menschen näher sein wollen, suchen wir unbewusst nach Zeichen, die uns diesen Schritt erlauben, gerade beim Flirten. Manchmal zwingen uns aber die Gegebenheiten des Raumes dazu, in die private Distanzzone oder sogar noch näher heranzurücken. Unter 2.3.1. führte ich bereits auf, wie wir uns normalerweise in so einer Situation verhalten. Wir versuchen also den vorhandenen Platz möglichst gleichmäßig zu verteilen und ziehen damit imaginär eine Art Grenzlinie.⁶⁶ Damit wird die eigentlich unerwünschte Nähe akzeptiert. Bricht nun jemand dieses unausgesprochene Übereinkommen, wird die intime Distanzzone aktiv verletzt und Ärger ist damit vorprogrammiert.

Nehmen wir als Beispiel einen vollen Kinosaal. Hier wird man gezwungen sich nur wenige Zentimeter neben einen eventuell unbekannten Menschen zu setzen. Normalerweise wird in dieser Situation die Armlehne als Grenze und Barriere anerkannt. Nimmt der Nachbar allerdings die gesamte Armlehne in Beschlag oder setzt sich so hin, dass seine Beine in unseren Raum hineinragen, oder durch das Hochlegen der Beine auf den Vordersitz sogar unser Sichtfeld einschränkt, wird sich jeder über so ein Verhalten garantiert ärgern und entsprechend reagieren.

Auch bei der Polizei kennt man die Wirkung des Eindringens in Distanzzonen. In einer Broschüre über Verhöre⁶⁷ wird vorgeschlagen, dass sich zwischen der verhörten Person und dem Polizisten kein Hindernis wie z.B. ein Tisch befinden soll, da dies dem Häftling unbewusst etwas Sicherheit gibt.⁶⁸ Weiterhin wird vorgeschlagen, dass man zu Beginn des Verhörs einen großen Abstand zum Häftling einnimmt und diesen dann von Frage zu Frage immer weiter verkürzt, bis sich letzten Endes das Knie des Polizisten faktisch zwischen den Beinen des Verhörten befindet.

Durch dieses sprichwörtliche »auf den Leib rücken« wird die Verteidigungshaltung des Verhörten durchbrochen und sein Selbstbewusstsein sinkt. Dieses Vorgehen hat sich in der Praxis als besonders effektiv erwiesen.⁶⁹

66 vgl. Heilmann, C.M. (2009), S. 68

67 vgl. Fast, J. (1993), S. 53

68 siehe Kapitel 2.4.4.

69 vgl. Fast, J. (1993), S. 53

2.6. Gestörte oder extreme Distanzwahrnehmung

Letzten Endes hat also jeder Mensch seine ganz individuellen *Distanzblasen* um sich herum, die von den bereits besprochenen Faktoren⁷⁰ beeinflusst werden und sich damit auch auf unsere Wahrnehmung von Distanzen auswirken. Dies führt unweigerlich auch zu extremen und krankhaften Erscheinungen.

Julius Fast beschreibt dazu ein von Dr. Kinzel durchgeführtes Experiment.⁷¹ Dr. Kinzel teilte Häftlinge eines Gefängnisses, die sich freiwillig gemeldet hatten, in 2 Gruppen ein. Eine Gruppe hatte Gewalttaten in ihrem Strafregister, die andere nicht. Anschließend stellte er jeden Probanden in die Mitte eines leeren Raumes. Der Versuchsleiter befand sich am Rand und bewegte sich langsam auf den Probanden zu. Die Versuchsperson wurde aufgefordert STOP zu rufen, wenn ihnen der Versuchsleiter zu nahe gekommen war.

Laut Dr. Kinzel stoppte die Gruppe der Gewalttäter den Versuchsleiter auf die doppelte Entfernung im Vergleich zur Kontrollgruppe. Diese Gewalttäter sagten später aus, dass sie sich bedroht oder angegriffen fühlen, wenn ihnen jemand zu nahe kommt. Das selbe Gefühl hätten diese Männer empfunden, als sie andere Häftlinge angriffen, weil sich diese angeblich mit ihnen angelegt hätten.

Offensichtlich ist die persönliche Distanzzone dieser Gewalttäter viel größer ausgeprägt. Ein Verletzen derer privaten Zone wirkt für sie Existenz bedrohend, weshalb diese Häftlinge mit Gewalt reagieren.

Nachdem wir nun geklärt haben, wie die Wahrnehmung des Menschen funktioniert und wie reale Distanzen unser Raumempfinden beeinflussen, komme ich nun zur Wahrnehmung von Räumen im Film.

⁷⁰ siehe Kapitel 2.2.

⁷¹ vgl. Fast, J. (1993), S. 58

3. Der filmische Raum

Die Erzeugung eines filmischen Raumes füllt ganze Fachbücher und eigene wissenschaftliche Arbeiten. Um den Rahmen meiner Arbeit nicht zu sprengen, werde ich diesen Abschnitt nur so weit ausführen, wie es mir in Bezug auf die Proxemik im Film als wichtig erscheint.

3.1. Bildsprache

Da die im Film dargestellte Welt oft in Wirklichkeit so nicht vorkommt, muss in den Köpfen der Zuschauer dieser *filmische Raum* erst kreiert werden. Dabei bedient man sich verschiedenster Tricks der Bildsprache, um die Illusion eines zusammenhängenden Raumes zu erzeugen. Versteht der Zuschauer die Bildsprache jedoch nicht, kann diese Illusion gar nicht erst entstehen.

Pierre Kandorfer beschreibt dazu eine wahre Geschichte eines englischen Kolonialbeamten, welcher jahrelang in Zentralafrika diente:

„Als gebildeter Mensch las er ständig Bücher und Zeitungen, die ihn u. a. auch über den Film informierten. Er las regelmäßig Filmkritiken, war aber selbst noch nie im Kino. Eines Tages hatte er Gelegenheit, sich einen Film anzuschauen. Es muss ein simpler Film gewesen sein, denn ringsherum sitzende Kinder verfolgen ihn mit sichtbarer Anteilnahme[sic]. Der Kolonialbeamte aber starrte angestrengt auf die Leinwand, und nach der Vorstellung war er völlig erschöpft. Er fand den Film zwar ‚außerordentlich interessant‘, von der Handlung verstand er allerdings nichts, denn er verstand die ‚Formsprache des Films‘ nicht.“⁷²

Diese Geschichte verdeutlicht sehr anschaulich, wie wir die Bildsprache des Filmes erst erlernen müssen. Entsprechend sind die Assoziationen, die ein Bild beim Zuschauer auslöst, von folgenden Faktoren abhängig: ⁷³

- Kulturkreis
- Bildungsgrad
- Geschlecht
- Persönliche Interessen und Vorlieben
- Alter

⁷² Kandorfer, P. (2003), S. 63

⁷³ vgl. Müller, A.H. (2003), S. 83

Hinzu kommt, dass die Bildsprache ständigen Veränderungen unterliegt. Manche Codes veralten, neue kommen in Mode. Zum Beispiel war es in den Anfangszeiten üblich die Frau leicht von oben und den Mann leicht von unten zu filmen. Mit der Emanzipation haben sich die gesellschaftlichen Normen gewandelt und die Filmsprache zog nach.⁷⁴ Je nach Seherfahrung gelten folgenden Grundsätze für *filmische Räume*.

3.2. Räume konstruieren

3.2.1. Raumkonstruktion durch Schnitt

Unter 1.3. führte ich bereits auf, dass unser Gehirn etwas Zeit zur Orientierung benötigt, wenn wir einen unbekannten Raum betreten. Beginnt eine neue Szene im Film, muss sich das Gehirn erst einmal orientieren. Entsprechend ist die Reihenfolge der gezeigten Bilder wichtig. Hierfür haben sich 2 Verfahren etabliert:

Die progressive Montage führt mit einem *establishing shot* die Umgebung ein, in welcher sich die Handlung abspielt, und springt dann immer näher an die Handlung heran, um Details zu zeigen. Oder aber man zeigt erst die Details und gibt nach und nach mehr vom Raum preis. Dies wird als regressive Montage bezeichnet.⁷⁵

Die erste Variante ermöglicht uns sofort eine Orientierung, wodurch der Zuschauer in der Lage ist, eine räumliche Verknüpfung zum bereits Gesehenen herzustellen und die anschließend gezeigten Handlungen entsprechend einzuordnen.

Die zweite Variante enthält dem Zuschauer die Orientierung zunächst vor und legt damit einen viel größeren Schwerpunkt auf die bereits am Anfang gezeigten Details. Der Zuschauer fragt sich anfänglich, wo und wer gerade handelt. Da eine Verknüpfung zum bereits Gesehenem erschwert wird, legt das Gehirn einen neuen »Speicherplatz« an und gibt den Details damit einen höheren Wert. Erst im weiteren Verlauf der Szene kann dann der Zuschauer diese mit den bereits bekannten Bildern verknüpfen und sich somit orientieren. Da die aufgenommenen Informationen sozusagen erst zwischengespeichert werden müssen, bevor sie eingeordnet werden können, braucht der Zuschauer bei der regressiven Montage einen Moment länger, um der Handlung zu folgen, als bei der progressiven Montage.

⁷⁴ vgl. ebenda, S. 99

⁷⁵ mehr dazu siehe Anhang 2

3.2.2. Raumkonstruktion durch Tiefenwahrnehmung

Eine größere Bedeutung für die Konstruktion von filmischen Räumen als der Montage, muss natürlich den Bildern an sich beigemessen werden. Im Kapitel 1.5. beschrieb ich bereits, wie wir räumliche Tiefe durch Überdeckung, Licht und Schatten und dem Verblässen weiter entfernter Objekte wahrnehmen. Diese Effekte macht sich natürlich der Film entsprechend zu nutze. So werden beispielsweise gern Objekte im Vordergrund als Rahmen benutzt oder dezenter Nebel eingesetzt, wo eigentlich kein Nebel sein dürfte.

Studien⁷⁶ zufolge wird „die stärkste physiologische Raumillusion beim Film [...] mit Kamerafahrten erzeugt.“⁷⁷ Durch die Bewegung kann der Zuschauer Objekte und Räume aus anderen Blickwinkeln betrachten und bekommt somit eine plastische Vorstellung vom filmischen Raum und der Position und Dimension der Objekte darin.

Die aufkommende 3D-Technik konstruiert im Kinosaal eine neue Form der Raumtiefe und trägt damit ebenfalls in hohem Maße zur Erzeugung einer Raumillusion bei. Darauf werde ich im Kapitel 7 genauer eingehen.

3.2.3. Raumkonstruktion durch Achsen

Ein weiterer nicht zu unterschätzender Umstand, um die Illusion eines filmischen Raumes zu erzeugen, ist das Achsenkonzept, auch *180° Regel* genannt. Dieses Konzept wird in unzähliger Fachliteratur bereits behandelt, weshalb ich dies als hinreichend Bekannt ansehe.

Entsprechend versteht sich auch, dass *Achsensprünge* unbedingt vermieden werden müssen, um dem Zuschauer nicht die Orientierung zu nehmen und ihn zu verwirren. Unsere Sehgewohnheiten sind in diesem Zusammenhang eingeschränkt. Wir können unseren Kopf nach oben, unten, links oder rechts bewegen, aber wir können nicht einfach unsere Augen auf die andere Seite eines Objektes springen lassen, dort Eindrücke sammeln und wieder zurück springen.⁷⁸ Wir müssen uns dazu bewegen und diese Bewegung wird entsprechend registriert.

Ist es aus irgendwelchen Gründen nötig auf die andere Seite der Achse zu wechseln gibt es Möglichkeiten, diesen Vorgang für den Zuschauer einfacher zu gestalten.

⁷⁶ vgl. Steber, J.A. u.a. (2007), S. 11

⁷⁷ Khouloki, Rayd (2007), S. 65

⁷⁸ vgl. Müller, A.H. (2003), S. 173

Die beste Variante ist, *im ON* mit der Kamera über die Achse zu fahren. Der Wechsel auf die andere Seite der Achse wird also durch die Bewegung für den Zuschauer sichtbar gemacht.⁷⁹ Ist eine Fahrt nicht möglich, kann man auch auf eine Einstellung zwischen schneiden, in welcher sich die Kamera direkt auf der Achse befindet. Die darauf geschnittene Einstellung kann sich dann auf der anderen Seite der Achse befinden.

Manchmal ist die Irritation durch *Achsensprünge* erwünscht. Alfred Hitchcock hat damit gern gearbeitet.⁸⁰ Außerdem scheint die Empfindlichkeit für diese Problematik beim Zuschauer nachzulassen, was darauf zurückzuführen ist, dass wir vermehrt auch minderwertige Bildberichterstattungen und Sendungen zu sehen bekommen.⁸¹

3.3. Räume zerstören

Der *filmische Raum* wird dann zerstört, wenn der Zuschauer die Orientierung verliert oder sich der Raum unnatürlich verändert. Dies kann zum Beispiel durch schnelle Kamerabewegungen passieren, wie etwa Reißschwenks. Im Kapitel 1.4.2. erklärte ich bereits, dass unser Gehirn Bewegungen auf der Leinwand dadurch registriert, dass Lichtinformationen von einem Netzhautrezeptor zum nächsten wandern. Bei einem Reißschwenk entfernt sich diese Lichtinformation so weit vom Ausgangsrezeptor, dass eine Bewegung nicht mehr korrekt nachvollzogen werden kann. Ein *Vertigo*⁸² ist ein gutes Beispiel für unnatürliches Raumverhalten, das ebenfalls zur Zerstörung des Raumes beitragen kann.

Wir wissen nun, wie der Mensch sieht und wahrnimmt, wie der ihn umgebende Raum wirkt und wie wir Räume im Film konstruieren. Bevor ich die Auswirkung dieser abgehandelten Punkte auf die Wirkung von Kamerapositionen und -bewegungen untersuchen kann, ist es wichtig zu verstehen, welche Rolle die Wahl der Objektivbrennweite spielt.

⁷⁹ vgl. Appeldorn, W.v. (1984), S. 32

⁸⁰ vgl. Müller, A.H. (2003), S.183

⁸¹ ebenda

⁸² siehe Kapitel 4.4.

4. Objektivbrennweiten

Unabhängig von der Kameraposition, der Bewegung oder Einstellungsgröße eines aufgenommenen Bildes, hat die Wahl der Objektivbrennweite einen ganz eigenen Einfluss auf die Wirkung des *filmischen Raumes*.

Die Brennweite eines Objektivs beschreibt den Abstand des Mittelpunktes der Linse zum Brennpunkt. Diese wird mit einem kleinen f in Millimeter angegeben. Beim Kleinbildformat gelten Brennweiten bis 35mm als kurz, zwischen 35mm und 80mm liegt der Bereich der Normalbrennweite, ab 80mm spricht man von einer langen Brennweite.⁸³ Je länger die Brennweite ist, desto kleiner ist dabei der abgebildete Blickwinkel, wie Abbildung 8 verdeutlicht:

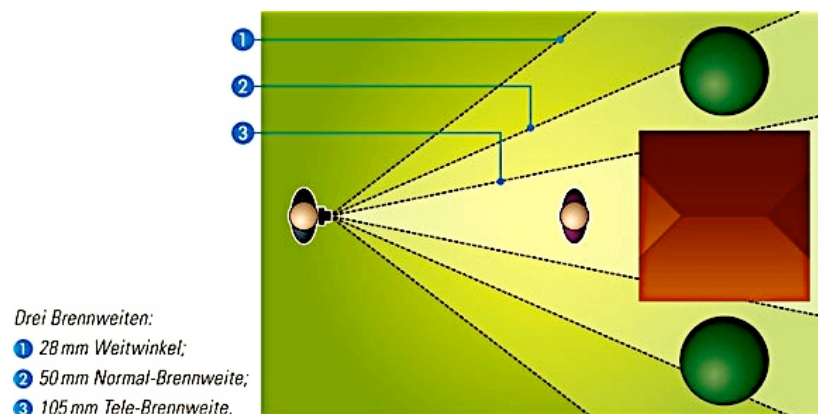


Abb. 8: Blickwinkel verschiedener Brennweiten für Kleinbildformat: 75° bei 28mm WW, 47° bei 50mm Normalbrennweite, 23° bei 105mm Tele.⁸⁴

Die normalen Brennweiten werden deshalb so bezeichnet, weil sie den normalen Sehgewohnheiten des Menschen am nächsten kommen und am wenigsten das Bild verzerren.⁸⁵ Deshalb hat dieser Brennweitenbereich keinen nennenswerten Einfluss auf die Raumwirkung, abgesehen vom hohen Realismusgrad.

4.1. Kurze Brennweite

Kurze Brennweiten oder auch Weitwinkelobjektive, kurz WW, decken, wie der Name schon vermuten lässt, einen sehr weiten Blickwinkel ab. Oder anders aus-

⁸³ Pentax (2006), Website

⁸⁴ Waeger, M. (2011), Website

⁸⁵ vgl. Khouloki, R. (2007), S.78

gedrückt, ein großes Sichtfeld wird zusammengestaucht auf das Filmbild belichtet. Die Abbildung 8 zeigt deutlich, wie viel mehr Raum ein WW auf die Bildebene bringt, im Vergleich zu Normalen- und Telebrennweiten.

Dieses Mehr an Raum muss also entsprechend gestaucht werden, um auf der selben Bildebene abgebildet werden zu können. Der Zuschauer bekommt also auf der selben Leinwand mehr vom Raum zu sehen. Es entsteht der Eindruck, dass sich der Raum in die Tiefe ausgedehnt hat, obwohl rein optisch das Licht gestaucht wurde. Durch diese Stauchung entstehen an den Rändern die bekannten Verzerrungen, bei welchen normalerweise geradlinig verlaufende Kanten gekrümmt abgebildet werden. Man kann also viel Raum zeigen, dieser wird aber vor allem am Rand verfälscht wiedergegeben.

Ein positiver Nebeneffekt dieser Stauchung ist, dass dadurch schräge Linien, wie Häuserfluchten, noch schräger wahrgenommen werden und sich dadurch der Eindruck von Raumtiefe erhöht.⁸⁶ In manchen Fällen wird ebenso als positiv bewertet, dass durch diese Stauchung ein größerer Bereich scharf abgebildet wird, was entsprechend zu größerer Tiefenschärfe führt.

Je weitwinkliger ein Objektiv ist, desto mehr ähnelt dieser Verzerrungseffekt am Rand dem Blick seitlich von einer Bewegung, wie z.B. der Blick seitlich aus einem fahrendem Auto. Die Folge davon ist, dass sich der Zuschauer bei der Verwendung von WW-Objektiven viel intensiver durch den Raum bewegt fühlt.⁸⁷ Auf großer Leinwand können die Auswirkungen so stark sein, dass der Zuschauer Gleichgewichtsstörungen bekommt, welche mit Übelkeit einher gehen.

Der bekannte Regisseur Sidney Lumet verwendete WW-Objektive unter anderem, wenn er die Geschwindigkeit von Personen oder Fahrzeugen, die sich auf die Kamera zu oder von ihr wegbewegen, künstlich erhöhen wollte, da diese dadurch eine scheinbar größere Strecke im Raum zurücklegen.⁸⁸

4.2. Lange Brennweite

Mit langen Brennweiten oder auch Teleobjektiven, kurz Tele, werden weit entfernte Objekte nahe heran geholt, bzw. vergrößert abgebildet. Diese Objektive decken im Vergleich zum menschlichen Auge ein viel kleineres Sichtfeld ab, wie in

⁸⁶ vgl. Müller, A.H. (2003), S.134 f.

⁸⁷ vgl. Appeldorn, W.v. (1984), S. 43

⁸⁸ vgl. Lumet, S. (2006), S. 97

Abbildung 8 zu erkennen. Dieser engere Blickwinkel wird entsprechend optisch vergrößert um auf dem gleichen Bildformat abgebildet werden zu können. Auf der Leinwand im Kino sehen wir also letzten Endes mit unserem normalen Blickwinkel den viel engeren Blickwinkel eines Teleobjektives. Wenn die abgefilmte Person das gesamte Bild durchqueren möchte, braucht sie also eine entsprechend kleinere Strecke zurück zulegen, im Vergleich zu einer normalen Brennweite. Hierdurch wird also der unter 1.4.1. beschriebene Effekt verstärkt, dass sich ein Objekt scheinbar um so schneller bewegt, je näher es sich an uns vorbei manövriert.⁸⁹

Es werden nur die Lichtstrahlen abgebildet, die sehr frontal auf die Linse des Objektives auftreffen, wodurch der Eindruck entsteht, dass ein im Vordergrund betrachtetes Objekt scheinbar näher mit dem Hintergrund zusammenrückt. Es geht also der Eindruck von Raumtiefe verloren.

Im Kapitel für Wahrnehmung von Raumtiefe⁹⁰ erwähnte ich bereits, dass sehr weit entfernte Objekte wie z.B. Berge am Horizont, blasser und bläulicher wirken. Dieser Effekt fällt vor allem auf, wenn weit entfernte Objekte mit einem Tele nah heran geholt werden,⁹¹ da diese dadurch als nahe empfunden werden und deshalb nicht farblich verfälscht sein dürften.

4.3. Zoom

Bei einem Zoom verändert man die Brennweite des Objektives während die Kamera aufzeichnet. Entsprechend wechseln auch die besprochenen Eigenschaften: „Im Gegensatz zu einer Fahrt, durch die der Bildausschnitt ebenfalls vergrößert oder verkleinert werden kann, erzeugt eine Zoom-Aufnahme den Eindruck einer Dehnung des Raums, in deren Folge er tiefer wird, oder den einer Zusammenziehung, die eine Verflachung des Raums bewirkt.“⁹² Es wirkt fast so, als würde sich das abgefilmte Objekt auf uns zu bzw. von uns weg bewegen, was bei statischen Objekten wie Häusern hochgradig abstrakt erscheint.⁹³ Man kann daher mit einem Zoom nur bis zu einem gewissen Grad eine Fahrt simulieren, solange sich die Dehnungs- und Stauchungseffekte in Grenzen halten.

⁸⁹ vgl. Lumet, S. (2006), S.97

⁹⁰ siehe Kapitel 1.5.

⁹¹ vgl. Appeldorn, W.v. (1984), S.18

⁹² Khouloki, R. (2007), S. 68 f.

⁹³ vgl. Appeldorn, W.v. (1984), S. 43 f.

Zudem wirkt ein Zoom im Gegensatz zur Fahrt schnell unnatürlich, weil das menschliche Auge nicht in der Lage ist die Brennweite zu verändern.⁹⁴

Der Zuschauer droht also durch die Verwendung von Zooms aus dem *Übergangserlebnis*⁹⁵ zwischen Traum und realer Welt herausgeworfen zu werden. Um so unerklärlicher erscheint mir deshalb, dass die exzessive Verwendung von Zooms in Mode gekommen ist.

Fairer Weise muss an dieser Stelle erwähnt werden, dass es durchaus Verwendungsmöglichkeiten für Zooms gibt. Der hohe Grad an Unnatürlichkeit kann durchaus vom Regisseur erwünscht sein, um z.B. Drogeneffekte zu simulieren oder um die *POV* einer Überwachungskamera darzustellen. Werner van Appeldorn formuliert ergänzend eine grundsätzliche Regel: „In allen Fällen, in welchen Zoom-Bewegungen dazu dienen, sich Veränderungen in der Bildaufteilung anzupassen, werden sie vom Zuschauer nicht als Bewegung empfunden.“⁹⁶

Als Beispiel führt er ein Gespräch zwischen zwei Personen auf. Kommt eine dritte Person hinzu, könnte es je nach Bildausschnitt schwierig werden alle drei Personen im Bild zu halten. In diesem Fall wird ein aufzoomen vom Zuschauer nicht als störend wahrgenommen. Dies entspricht hier einem natürlichen Verhalten. Schließlich würden wir beim Hinzukommen einer dritten Personen unseren eigenen Standpunkt, welchen die Kamera repräsentiert, neu ausrichten, damit diese Person nicht versehentlich in unsere intime Distanzzone⁹⁷ eindringt, sie aber gleichzeitig in die Gruppe integriert wird.

Hierbei ist das Timing der Schlüssel zum Erfolg. Wir würden nämlich nicht erst die dritte Person unsere Distanzzone verletzen lassen und nach einer Weile dann eine ausgleichende Distanz einnehmen, oder bereits vorher eine korrigierende Bewegung ausführen, bevor überhaupt ein Grund hierfür entsteht. Entsprechend muss auch der Zeitpunkt für den Zoom richtig gewählt werden, damit er einem natürlichen Verhalten entspricht.

94 vgl. Müller, A.H. (2003), S. 67 f.

95 siehe Kapitel 1.1.

96 Appeldorn, W.v. (1984), S. 44

97 siehe Kapitel 2.3.1.

4.4. Vertigo

Die Bezeichnung Vertigo verdankt diese Sonderform des Zooms Alfred Hitchcock, welcher diese Technik im gleichnamigen Film, »Vertigo«⁹⁸, salonfähig machte. Die eigentliche Bezeichnung Zolly verdeutlicht jedoch viel besser die Verbindung eines Zooms mit einer Dollyfahrt⁹⁹. Die Einsatzmöglichkeiten eines Vertigo sind dabei vielseitiger, als man zunächst denkt. In »Vertigo« wird dadurch das Schwindelgefühl unterstützt, im Film »der weiße Hai«¹⁰⁰ von Steven Spielberg verstärkt der Zolly an verschiedenen Stellen das Gefühl von Angst.¹⁰¹

Während man zoomt, ändert sich der Bildausschnitt des abgefilmten Objektes, sowie die Tiefenrelation vom Objekt zum Hintergrund. Bei einem Zolly wird die Veränderung des Bildausschnittes mit einer Gegenfahrt ausgeglichen. Es bleibt also die wahrgenommene Distanz zum Bezugsobjekt gleich, nur der Raum ringsum wird instabil und verändert sich. Dies kann je nach Intensität zur Zerstörung des *filmischen Raumes*¹⁰² führen.

Durch einen Zolly gewinnen wir den Eindruck, dass sich der *filmische Raum* ausdehnt oder zusammenstaucht. Ersteres wird erreicht, indem man heraus zoomt und zeitgleich in selber Geschwindigkeit an das Bezugsobjekt heran fährt.

Um den Raum zu stauchen, fährt man vom Bezugsobjekt weg, bei gleichzeitigem aufzoomen.

4.5. Gefühlter Standpunkt

Mit der Wahl der Brennweite kann der Kameramann Einfluss darauf nehmen, auf welcher Position der Zuschauer glaubt im Raum zu stehen, abhängig natürlich von der eigentlichen Position der Kamera. Je teliger das Objektiv ist, desto kürzer scheint die Entfernung des Zuschauers zum Bezugsobjekt. Umgekehrt funktioniert der Effekt nur begrenzt. Wir können mit einem WW-Objektiv uns nur sehr begrenzt weiter vom Bezugsobjekt entfernen, als der tatsächliche Kamerastandpunkt hergibt. Die empfundene Distanz ist also sowohl von der Brennweite, als auch von der Kameraposition abhängig, und wird durch die Einstellungsgröße beschrieben.

98 Vertigo - aus dem Reich der Toten (1959): Regie Alfred Hitchcock. [Orig.: Vertigo. 1958].

99 mehr zu Fahrten im Kapitel 6.2.

100 der weiße Hai (1975): Regie Steven Spielberg. [Orig.: Yaws. 1975].

101 vgl. Khouloki, R. (2007), S.68

102 siehe Kapitel 3.3.

5. Kamerapositionen

In diesem Kapitel beschreibe ich die Wirkung der Kamerapositionen mit Hilfe der Proxemik.¹⁰³ Dennoch sind die hier beschriebenen Wirkungen immer unter Vorbehalt zu verstehen, denn wie wir eine Einstellung empfinden hängt immer sehr stark vom erzählten Inhalt ab.¹⁰⁴ Wir können uns zwar in Armlänge zu einer vom Schauspieler verkörperten Rolle befinden, trotzdem kann sich der selbe Charakter unerreichbar weit weg anfühlen.

Mit Hilfe der Kamerapositionen kann der Zuschauer Blickwinkel einnehmen, die er normalerweise in der gezeigten Situation niemals einnehmen würde. Ist jedoch der gewählte Standpunkt für den Zuschauer schlecht nachvollziehbar, wirkt dieser eher irritierend. Hinzu kommt, dass viele Kameramänner dazu neigen, ein besonders schönes Bild machen zu wollen und deshalb Standpunkte nach ästhetischen Gesichtspunkten aussuchen. Das hat zur Folge, dass der Film zwar sehr hübsch aussieht, der Zuschauer sich unter Umständen aber nicht in den Film hineinversetzen konnte und somit das *Übergangserlebnis*¹⁰⁵ im Kino ausbleibt. Damit wurde dieser Film praktisch tot ästhetisiert.¹⁰⁶ Man sollte deshalb möglichst Standpunkte wählen, die dem Zuschauer eine logische und schnelle Orientierung ermöglichen.¹⁰⁷

In Bezug auf Kamerapositionen haben sich folgende Regeln etabliert:

- Je enger der Gewählte Bildausschnitt ist, desto näher fühlt sich der Zuschauer an das Bezugsobjekt herangerückt, was gerade in dramatischen Höhepunkten für Emotionen und Spannung sorgt.¹⁰⁸
- Je näher die Kamera an die Sichtlinie einer Person heranrückt desto mehr identifiziert sich der Zuschauer mit der Person, z.B. bei *POVs* oder *OS-Einstellungen*.¹⁰⁹
- Je näher der Blick einer abgebildeten Person in Richtung Kamera geht, desto mehr fühlt sich der Zuschauer von dieser Person angesprochen.

¹⁰³ siehe Kapitel 2.

¹⁰⁴ vgl. Katz, S.D. (1991), S. 239

¹⁰⁵ siehe Kapitel 1.1.

¹⁰⁶ vgl. Müller, A.H. (2003), S. 124

¹⁰⁷ vgl. Kandorfer, P. (2003), S. 76

¹⁰⁸ vgl. Müller, A.H. (2003), S. 179

¹⁰⁹ vgl. Katz, S.D. (1991), S. 269

Diese Regeln gelten grundsätzlich. Darüber hinaus bringen die jeweiligen Einstellungsgrößen ihre ganz eigenen Eigenschaften mit:

5.1. Proxemik der Einstellungsgrößen

Da Einstellungsgrößen zum Grundwissen für Medienschaffende gehören, sehe ich diese als für den Leser bereits bekannt an. Dennoch ist eine kurze Darstellung der Einstellungsgrößen notwendig, um die proxemischen Zusammenhänge erläutern zu können. Aus diesem Grund werde ich mich auch nur auf proxemisch Relevante Größen beschränken.

Die Einstellungsgrößen geben die gefühlte Distanz zum Bezugsobjekt wieder. Auch wenn die Kamera weit weg steht, kann durch ein Teleobjektiv eine Einstellung gewählt werden, als stünde man sehr nah vor der Bezugsperson.

Da im Film bevorzugt Menschen gezeigt werden, beziehen sich die Einstellungsgrößen immer auf einen Menschen. Es kommt allerdings häufig vor, dass mehrere Menschen sich auf verschiedenen Ebenen im Raum befinden. In solchen Fällen empfiehlt es sich zur Einstellungsgröße immer die Bezugsperson oder Personengruppe mit zu nennen. Eine kompakte Übersicht aller Einstellungsgrößen des amerikanischen Systems finden Sie im Anhang.

Einstellungen werden danach beschrieben, wie viel von einer stehenden Person im Bild zusehen ist. Je nach Anzahl der Personen, Position der Kamera und Körperhaltung der Personen ist es nicht immer einfach eine korrekte Beschreibung der Einstellungsgröße vorzunehmen. Daher sind diese immer als ungefähre Angaben zu verstehen und hängen stark vom Geschmack des Kameramannes ab. Die Übergänge zwischen den Größen sind fließend.

5.1.1. Das Detail

In einem Detail (extreme closeup) wird ein kleines Objekt sehr groß abgebildet. Es kann sich hierbei um ein Staubkorn, einen Ring, eine Hand oder etwas in ähnlicher Größenordnung handeln. Ein Sonderfall des Details ist der italian shot. Darin sieht man nur die Augen und die Nasenwurzel eines Menschen.

Diese Einstellungsgröße wird verwendet, wenn man im Film etwas sehr genau betrachten soll. Dafür müssten wir uns normalerweise sehr nahe an das Objekt heran bewegen. Sollte es sich dabei um ein Körperteil eines Menschen handeln,

müssten wir entsprechend in die nahe intime Distanzzone¹¹⁰ eindringen. Bei einem italien shot wird es noch persönlicher: Wenn wir wirklich nur die Augen unseres Gegenüber sehen wollen, müssen wir sogar so nahe heran gehen, als wollte man diese Person fast küssen, um weder Haaransatz noch die Nase zu sehen.

Werden Körperteile im Detail gezeigt, bekommt diese Einstellung einen hohen Grad an Intimität. In der Regel kommt dies allerdings äußerst selten vor, da eine räumliche Einordnung des Details nahezu unmöglich ist. Die Umgebung, in welcher sich das im Detail gezeigte Objekt befindet, ist nämlich kaum zu erkennen.

Wird von einer sehr weiten Einstellung, wie beispielsweise einer Halbtotale, auf ein Detail geschnitten, muss das Detail in der vorangegangenen Halbtotale vom Zuschauer entdeckt worden sein, um dieses einordnen zu können. Wenn es sich bei dem Detail z.B. um eine Haarsträhne handelt, ist dies praktisch unmöglich, weshalb man im Schnitt möglichst nicht mehr als 2 Einstellungsgrößen überspringen sollte.

Viele Kameramänner nutzen lieber die Großaufnahme für Emotionen und Intimität, da in der Großen die Orientierung ein wenig leichter fällt, als bei einem Detail.

5.1.2. Die Großaufnahme

Die Große (full closeup) zeigt das gesamte Gesicht und etwas Hals. Hier steht die Gefühlswelt der Person im Vordergrund. Jedes noch so kleine Zucken der Augen ist zu erkennen. Die Mimik kommt voll zur Geltung. Die Gestik und die Umwelt sind nur unter bestimmten Umständen zu erkennen.

In dieser Einstellungsgröße befindet sich die Kamera innerhalb der weiten intimen Distanzzone. Der Zuschauer müsste nur seinen Arm ausstrecken, um die Person zu berühren, stünde er auf der Position der Kamera. Dies verleiht der Einstellung ein



Abb. 9: Detail der Hand einer Gliederpuppe



Abb. 10: Die Großaufnahme

¹¹⁰ siehe Kapitel 2.3.1.

hohes Maß an Privatsphäre zwischen der abgebildeten Person und dem Zuschauer. Handelt es sich bei der Person im Bild um einen Unsympath bzw. Bösewicht, kann diese Nähe sehr unangenehm, wenn nicht sogar bedrohlich auf den Betrachter wirken.

In einer Variation der Großaufnahme wird der obere Teil der Schultern mit in das Bild genommen. Diese Einstellung wird im amerikanischen System als *wide closeup* bezeichnet und findet in Interviews häufig Anwendung. Man möchte die Mimik des Interviewpartners voll auskosten, muss aber unterhalb des Kinns noch Platz für die Bauchbinde¹¹¹ lassen, damit Teile des Gesichtes nicht vom Text verdeckt werden.



Abb. 11: *Wide closeup*

5.1.3. Die Nahe

Wenn wir die private *Distanzblase*¹¹² einer Person betreten und ihr in die Augen schauen, können wir die Oberarme und die Brust noch wahrnehmen. Entsprechend vertritt die nahe Einstellung (*close shot*) diese Distanzzone. Man könnte sich also noch die Hände reichen, und hält trotzdem einen respektvollen Abstand. Dennoch steht uns diese Person nahe und kann faktisch gar nicht neutral wahrgenommen werden.



Abb. 12: *Die Nahe*

Emotionen und Mimik stehen nicht mehr so im Mittelpunkt wie beim *closeup*,¹¹³ dafür gewinnt die Körperhaltung an Bedeutung. Für die Gestik ist schlicht nicht genug Platz im Bild, es sei denn die Person fasst sich mit den Händen ins Gesicht oder Haar.

In der Halbnahen befinden sich Bauchnabel und Ellenbogen mit im Bild. Je nach Körpergröße des Gegenüber erreichen wir dadurch bereits die Übergangsphase zur sozialen Distanzzone.

¹¹¹ Bauchbinde: Texteinblendung von Namen und Funktion der abgebildeten Person.

¹¹² siehe Kapitel 2.3.2.

¹¹³ siehe Kapitel 5.1.2.

5.1.4. Die Amerikanische und die Halbtotale

In beiden Einstellungen halten wir bereits so viel Abstand, als stünden wir innerhalb der sozialen Distanz,¹¹⁴ vorausgesetzt man schaut der Person in die Augen. Jetzt kann sich die Gestik vollends entfalten, ebenso die Körperhaltung. Dennoch unterscheiden sich beide Einstellungsgrößen hinsichtlich ihrer Wirkung:

In der Amerikanischen (medium shot) können wir gerade noch etwas von der Mimik erkennen, während sie in der Halbtotalen (full shot) gänzlich ihre Kraft verliert. Dafür gewinnt in der Halbtotalen die Umgebung an Bedeutung. Wir können nun die genaue Position der Person im Raum erkennen. Dafür geht jeglicher private Bezug zur abgebildeten Person verloren. Die Handlung steht nun im Vordergrund.

Wenn mehrere Personen im Bild zusehen sind, kann man in beiden Einstellungen den Bezug der Personen untereinander gut erkennen. Man sieht, wer den Ton angibt und wer von der Gruppe ausgeschlossen wird.



Abb. 13: Die Amerikanische



Abb. 14: Die Halbtotale

5.1.5. Die Totale

In der Totalen (extreme full shot) steht die Umgebung und Gruppendynamik im Vordergrund. Die Mimik ist nicht mehr zu erkennen, nur größere Gesten erhaschen unsere Aufmerksamkeit. Mit dieser Einstellung begeben wir uns auf öffentliche Distanz.¹¹⁵ Dadurch nimmt die Person nur noch einen kleinen Teil im Bild ein. Unsere Aufmerksamkeit verschiebt sich dadurch mehr auf den Raum und wie die Person mit dem Raum interagiert.



Abb. 15: Die Totale

¹¹⁴ siehe Kapitel 2.3.3.

¹¹⁵ siehe Kapitel 2.3.4.

5.2. Die Wahl des Blickwinkels

Auch im Bezug auf den Blickwinkel ist zu beachten, dass die Perspektive an sich erst einmal keine Aussage über die Wirkung trifft. Nur im Zusammenspiel mit den anderen Einstellungen und dem Schnitt kann sich die folgend beschriebene Wirkung einstellen. Aus Sicht der Proxemik bezieht sich der Blickwinkel immer vom Auge des Betrachters, in dem Falle der Kamera, zu den Augen der Bezugsperson. Der gemessene Abstand zwischen den Augenpaaren ergibt die Distanz, auf welche die bereits beschriebenen Regeln der Proxemik¹¹⁶ Anwendung finden.

5.2.1. Normale Perspektive

Ein Aufnahmewinkel nahezu gerade zur aufgenommenen Person wirkt in der Regel neutral. Wurde die gleiche Person jedoch im Vorfeld mehrfach untersichtig abfotografiert, kann eine neutrale Perspektive auf Augenhöhe degradierend wirken. Als würde die Person auf den Boden der Tatsachen zurück geholt. Wurde die Person vorher immer übersichtig abgefilmt, wirkt der Wechsel auf eine normale Perspektive beflügelnd oder befördernd.

5.2.2. Untersichtige Perspektive

Als untersichtig werden die Kamerawinkel unterhalb der Augenhöhe bezeichnet. Der Himmel bzw. die Raumdecke kommt ins Bild. Personen im Bild werden scheinbar oben zusammengedrückt und unten auseinander gezogen. Hier wird Macht assoziiert. Auch Gebäude wirken Übermächtig, je weiter sie über uns hinausragen.

Bezieht sich die Untersicht auf eine Person, bekommt der Zuschauer das Gefühl vermittelt, kleiner als die Bezugsperson zu sein und damit aufschauen zu müssen. Da aber Frauen sehr häufig kleiner sind als Männer, kann auch eine leichte Untersicht für weibliche Zuschauer völlig normal wirken.

Dennoch zeigt solch eine Verschiebung der Perspektive sehr gut die Beziehung zweier gleich großer Personen im Bild zueinander. Wie in Abb. 16 dargestellt, wirkt durch die Untersicht die Person im Vordergrund etwas mächtiger, als die Person im Hintergrund,¹¹⁷ und ihr damit überlegen. Diese Person schaut



Abb. 16: Die Untersicht stärkt die vordere Person

¹¹⁶ siehe Kapitel 2.

¹¹⁷ vgl. Appeldorn, W.v. (1984), S. 47

scheinbar auf uns und auf die hintere Person herab, obwohl beide eigentlich auf Augenhöhe sind.

Das Extremum der Untersicht ist die Froschperspektive. Dabei befindet sich die Kamera und damit der Zuschauer auf dem Fußboden, wie ein kleiner Frosch, und blickt sehr steil zum Protagonisten auf. Man ist seinem Gegenüber buchstäblich unterlegen. Wenn sich der Verdacht einschleicht, dass etwas auf uns herabstürzen könnte, kann sich ein Schwindelgefühl breit machen. Kurze Brennweiten können diesen Effekt noch verstärken und lange Brennweiten diesen verringern.¹¹⁸

5.2.3. Obersichtige Perspektive

Hierbei befindet sich die Kamera oberhalb der Augenhöhe und schaut auf die Bezugsperson herab. Der Boden nimmt mehr Raum im Bild ein. Der Kopf wird vergrößert und die Füße verkleinert dargestellt. Dadurch wird dem Zuschauer das Gefühl eigener Überlegenheit suggeriert. Auch der Beschützerinstinkt kann je nach Bezugsperson angesprochen werden. Häuser wirken eher anheimelnd und gemütlich.¹¹⁹

In Abb. 17 wird das Beispiel aus dem vorangegangenen Kapitel wieder aufgegriffen. Diesmal wirkt die Person im linken Vordergrund durch die Obersicht schwächer und damit dem Menschen im Hintergrund unterlegen.



Abb. 17: Die Obersicht schwächt die vordere Person

Da Männer häufig größer gewachsen sind als Frauen, werden geringe obersichtige Perspektiven von Männern eher als normal empfunden, weshalb die erniedrigende Wirkung vor allem durch extremere Winkel erreicht wird. Der extremste obersichtige Winkel ist die Vogelperspektive. Die Kamera befindet sich dabei wie ein Vogel steil über der Bezugsperson. Je weiter weg wir uns befinden, desto hilfloser kommt uns die Person auf dem Boden vor. Haben wir mit der Kamera einen sicheren Standpunkt bzw. wissen wir, dass wir nicht runterfallen können, kann sich die Überlegenheit verstärken.

Bekommt der Zuschauer allerdings das Gefühl, dass sein erhöhter Standpunkt nicht fest und sicher ist, können sich Angst- und Schwindelgefühle einstellen.

¹¹⁸ vgl. Müller, A.H. (2003), S. 121

¹¹⁹ vgl. ebenda, S. 122

Diese werden durch Weitwinkelobjektive wiederum verstärkt, da sie den Raum bekanntlich dehnen,¹²⁰ durch Teleobjektive werden sie abgeschwächt.¹²¹

Man stelle sich einmal einen Blick aus dem Fenster vor, runter auf die Straße. Dieser Standpunkt ist fest und damit ungefährlich. Befinden wir uns mit dem Protagonisten hingegen am Abgrund einer Schlucht, Steine brechen von der Bodenkante ab und fallen in die Tiefe, unweit hinter uns befinden sich unsere Verfolger, die uns ans Leder wollen. Wenn jetzt die Kamera über den Abgrund schaut, wünschen wir uns, wir stünden an einem Fenster und würden nur auf eine Straße schauen.

Ein Sonderfall stellt der Blick komplett senkrecht über die handelnde Person dar. Der untere Teil des Körpers wird von Kopf und Schulter verdeckt. Dadurch verringert sich der Eindruck von Tiefe. Die gezeigten Personen und Objekte wirken wie Spielzeugfiguren, was dem Zuschauer etwas gottähnliches verleiht, hier allerdings als ein neutraler Beobachter.

5.2.4. Schräge Perspektive

Die schräge Perspektive, auch »dutch angle« genannt, wirkt auf uns hochgradig irritierend¹²² und schwindelerregend. Wir sind es gewohnt, dass wir den Horizont immer gerade wahrnehmen, selbst wenn wir auf einem steilen Hang stehen oder wir einfach nur den Kopf neigen. Deshalb muss eine so auffällige Perspektive streng motiviert sein, sonst wird das unter 1.1. beschriebene *Übergangserlebnis* im Kino für den Zuschauer gestört. Dieses Schwindelgefühl wird noch verstärkt durch prägnante vertikale Linien wie Hochhäuser, die durch das Kippen zu Diagonalen werden.¹²³

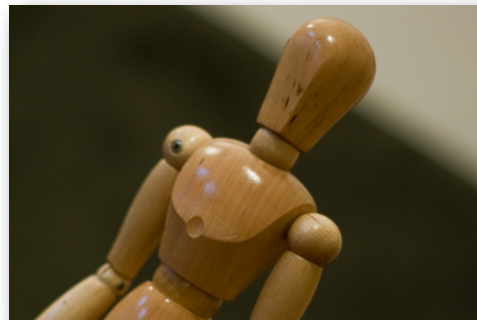


Abb. 18: Schräge Perspektive

120 siehe Kapitel 4.1.

121 vgl. Müller, A.H. (2003), S. 123

122 vgl. Kandorfer, P. (2003), S. 78

123 vgl. Vineyard, J. (2001), S. 17

5.3. Proxemik sich bewegender Objekte im Bild

Um die Proxemik sich bewegender Objekte besser zu verstehen, hilft uns am besten die Metapher der *Distanzblasen* weiter. Im Kapitel für Proxemik¹²⁴ beschrieb ich die Distanzzonen als unsichtbare *Distanzblasen*, die sich um eine Person herum mitbewegen. Diese Blasen verändern sich ständig, immer im Bezug auf andere Objekte, wie Barrieren oder Personen. Steven D. Katz spricht dabei vereinfacht von einem „circle of action“¹²⁵ und beschreibt damit den Raum, den die Handlung in ihrer Umgebung einnimmt. Ich werde diesen Begriff etwas freier als *Aktionsradius* übersetzen. Dieser *Aktionsradius* nimmt so viel Fläche ein, wie die gewählte Distanzzone im Raum während der gesamten Handlung braucht. Mit Hilfe eines einfachen Beispiels lässt sich dies am besten verdeutlichen:

Folgende Abbildung zeigt einen Mann, der von seinem Sofa aufsteht und um seinen Couchtisch herum zum Fernseher läuft. Er schaltet diesen ein und geht wieder zurück.

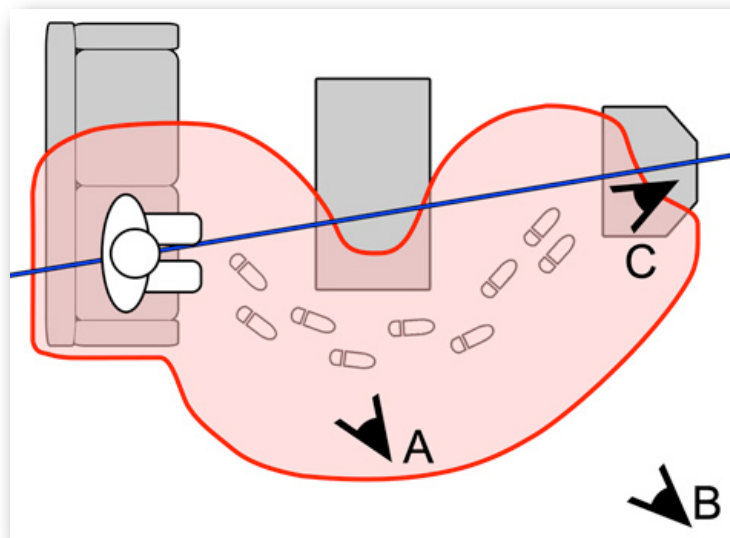


Abb. 16: Aktionsradius einer sich bewegenden Person

Die blaue Linie stellt die Handlungsachse dar. Der rote Bereich gibt die *Distanzblase* seiner intimen Distanz¹²⁶ während des Bewegungsvorganges wieder. Gegenstände, wie Tisch oder Sofa, bilden Barrieren und beeinflussen damit die *Distanzblase*, je nachdem, wie einfach die Barrieren zu überwinden sind. Abhängig von der Bewegungsgeschwindigkeit des Mannes, vergrößert oder verkleinert sich diese Blase.¹²⁷ Die Buchstaben A, B, und C geben jeweils eine empfundene

¹²⁴ siehe Kapitel 2.

¹²⁵ Katz, S.D. (1991), S. 229

¹²⁶ siehe Kapitel 2.3.1.

¹²⁷ siehe Kapitel 2.4.

Kameraposition wieder. Ich bezeichne sie als empfundene Positionen, da bekanntlich die Brennweite¹²⁸ die wahrgenommene Position maßgeblich beeinflusst und die angegebenen Positionen somit nicht zwingend den realen Standort der Kamera wiedergeben müssen.

Auf der gefühlten Position A stehen wir innerhalb des *Aktionsradius*. Die Kamera muss hier sehr stark mitschwenken, um die gesamte Handlung einfangen zu können, was der Bewegung eine größere Dimension verleiht. Auch ist die Schwenkdistanz auf dieser Position fast am größten, vorausgesetzt man will der Handlung folgen. Dadurch muss mit einer hohen Geschwindigkeit geschwenkt werden, was wiederum dazu führt, dass die Bewegung des Mannes automatisch schneller wirkt. Mehr dazu unter 6.1.3. Schwenkgeschwindigkeit.

Auf der Position A nehmen wir als Zuschauer entsprechend viel mehr Anteil an der Bewegung, was für Spannung sorgt. Man wird selbst nicht in die Handlung involviert, aber das Gefühl, man könnte Teil der Handlung werden, steigt. Schließlich würde der Mann uns auf dieser Position beinahe umrennen. Aber eben nur beinahe. Handelt es sich bei dieser Person um einen Mörder, bekäme der Zuschauer auf Position A ein sehr mulmiges Gefühl. Neutral zu bleiben ist hier kaum möglich. Es fehlen Barrieren und die Möglichkeit zur Flucht ist erschwert, denn der Mörder müsste während fast des ganzen Bewegungsvorganges nur die Hand ausstrecken und schon hätte er uns gefangen.

Die Position B befindet sich außerhalb des *Aktionsradius*. Der Zuschauer wahrt eine neutrale Distanz. Er wird zum Beobachter und ist nicht in die Handlung involviert. Dadurch eignet sich diese Position hervorragend um die Haltung eines Erzählers zu vertreten.¹²⁹ Die Kamera muss auf dieser Position je nach Brennweite kaum schwenken um die Handlung einzufangen. Außerdem verändert sich die Körpergröße der Person nur wenig im Bild, da er sich von diesem Standort aus betrachtet hauptsächlich im Mittelgrund aufhält. Wäre der Mann ein Mörder, würde uns auf Position B wenig Gefahr drohen, da genug Distanz und Fluchtmöglichkeiten vorhanden sind.

Die empfundene Position C befindet sich knapp auf der Achse. Der Fernseher ist noch im Bild angeschnitten und bildet eine Barriere hinter der wir uns als Zuschauer schützen können. Dafür bildet diese Position eine Art *POV* des Fernsehers. Der Mann interagiert quasi direkt mit uns, wodurch der Zuschauer selbst Teil

¹²⁸ siehe Kapitel 4.

¹²⁹ vgl. Katz, S.D. (1991), S. 231

der Handlung wird. Wenn wir von einem Mörder ausgehen, wäre diese Position wahrscheinlich ebenfalls unangenehm, solange er auf den Fernseher zuläuft und mit diesem interagiert. Sobald er zurück läuft und auf dem Sofa sitzt, wird sich diese Position viel sicherer anfühlen, da dann sowohl TV-Gerät, als auch Tisch eine Barriere bilden und eine sichere Distanz eingenommen wird.

Ein weiterer Vorteil dieser Position ist, dass der Zuschauer einen besseren Eindruck vom filmisch erzählten Raum erhält. Der Mann bewegt sich vom Hintergrund in den Vordergrund und wieder zurück. Er durchmisst quasi den Raum für uns. Außerdem muss, je nach Wahl der Brennweite, auch hier die Kamera ein wenig mitschwenken, was den Raumeindruck noch verstärkt.

Wenn auf Position C ein WW-Objektiv eingesetzt wird, verändert sich die Körpergröße der Person im Bild sehr stark. Dies unterstützt die Dramatik der »Bewegung auf uns zu« noch, da der Mann dabei zu wachsen scheint. Auf dem Weg zurück zum Sofa schrumpft er im Bild und wirkt dadurch weniger bedrohlich.¹³⁰

5.4. Irreale Kamerapositionen

Vollständigkeitshalber seien hier noch die unrealen Kamerapositionen erwähnt. Hierbei handelt es sich um Standpunkte, die ein Mensch normalerweise überhaupt nicht einnehmen könnte, weil zum Beispiel schlicht eine Wand den Blick auf die abgebildete Person verdecken würde oder ein Mensch nicht in das Objekt hineinpassen würde. Ein gutes Beispiel hierfür bietet die Einführungssequenz aus »Fight Club«¹³¹. Dabei fährt die Kamera durch das Gehirn des Protagonisten. Diese Seherfahrung bleibt einem normalerweise verwehrt.

Irreale Positionen werden auch gern eingenommen, wenn die Handlung in sehr engen Räumen, wie beispielsweise Fahrstühlen spielt. Darin wäre schlicht kein Platz mehr für die Kamera gewesen, weshalb man im Studio eine Wand entfernt, um die gewünschte Einstellungsgröße herstellen zu können.

Solche unrealen Positionen haben etwas abstraktes an sich, weshalb sie dem Zuschauer nachvollziehbar erscheinen muss, um ihn nicht aus dem Film herauszuholen. Er sollte faktisch das Bedürfnis haben, bei einer Unterhaltung Mäuschen zu spielen.

¹³⁰ vgl. ebenda

¹³¹ Fight Club (1999): Regie David Fincher.

6. Kamerabewegungen

Ein bewegtes Bild fordert vom Zuschauer mehr Aufmerksamkeit¹³² und verleiht dem Film zusätzlich Dynamik. Man könnte sicherlich eine Geschichte nur mit stehenden Kameras erzählen, aber die Wirkung wäre dann sehr verkrampft und unharmonisch. Schließlich bewegen wir uns ständig durch unsere Welt und öffnen nicht nur die Augen, wenn wir stehen. Aber Kamerabewegungen geben nicht einfach nur einen natürlichen Vorgang wieder, sie können richtig eingesetzt viel mehr. Aber auch das andere Extrem, eine Geschichte nur in Bewegungen zu erzählen wäre falsch. Der Zuschauer bekäme schlicht nicht die Möglichkeit einmal Luft zu holen und etwas in Ruhe zu betrachten. Auch sinkt die Aufmerksamkeit mit der Zeit ab.¹³³

Ich erwähnte bereits, dass Kamerabewegungen ein starkes Mittel zur Raumwahrnehmung darstellen.¹³⁴ Dennoch sollte die Bewegung für den Zuschauer, wie im Kapitel 4.3. im Bezug auf Zooms bereits erklärt, möglichst unbemerkt bleiben,¹³⁵ um das *Übergangserlebnis*¹³⁶ nicht zu stören. Es sollten deshalb Kamerabewegungen stets motiviert sein, sei es durch die Handlung selbst oder durch ein dynamisches Objekt im Bild.¹³⁷ Fehlt ein Grund für die Bewegung, sieht der Zuschauer diese nicht als natürlich an und wird dadurch gestört. Die Gründe dafür können sehr einfach sein. Das Bedürfnis, den gesamten Raum zu erfassen, oder die Spitze eines Turmes zu sehen, kann ausreichen. Ebenso kann eine Feder im Wind unsere Aufmerksamkeit erhaschen, wie in der Eröffnungssequenz von »Forrest Gump«¹³⁸.

Um die Natürlichkeit hinter einer Bewegung zu verstehen, ist es ratsam zwischen einer Bewegung zu unterscheiden, die der Kopfbewegung entspricht, also Kameraschwenks, und Bewegungen, welche die eigene Positionsveränderung nachvollziehen, sprich Fahrten.

¹³² siehe Kapitel 1.4.

¹³³ siehe Kapitel 6.3.2.

¹³⁴ siehe Kapitel 3.2.2.

¹³⁵ vgl. Müller, A.H. (2003), S. 61

¹³⁶ siehe Kapitel 1.1.

¹³⁷ vgl. Kandorfer, P. (2003), S. 84

¹³⁸ Forrest Gump (1994): Regie Robert Zemeckis.

6.1. Der Schwenk

Auf den ersten Blick betrachtet, simuliert ein Schwenk die Bewegung des Kopfes bzw. der Augen. Dies stimmt allerdings nur bedingt. Wie bereits behandelt,¹³⁹ sehen wir unsere Umwelt in *Sakkaden*. Wir müssen also immer für einen kurzen Moment ein Objekt fixieren, damit keine Bewegungsunschärfe wahrgenommen wird. Anschließend springt das Auge mit der nächsten *Sakkade* weiter. Dazwischen findet fast keine Informationsaufnahme statt. Bewegen wir also unseren Kopf bzw. unsere Augen, wie bei einem Schwenk, fixieren wir das Ausgangsobjekt scharf, springen dann je nach Dauer der Bewegung auf Zwischenobjekte und laden am Ende auf dem Zielobjekt. Dazwischen fehlen immer wieder Informationen, welche das Gehirn versucht auszugleichen.

Folgen wir zum Beispiel einem Gespräch zwischen 2 Personen, springen wir mit unseren Augen zwischen den Personen hin und her. Erfolgt das schnell genug, nehmen wir den Raum dazwischen nicht mehr wahr.¹⁴⁰

Wir neigen hauptsächlich dazu, weniger die Bewegung unseres Kopfes und unserer Augen zu registrieren, als den dadurch abgetasteten Raum. Genauso verhält es sich beim betrachten eines Filmes auch, weshalb der Vergleich mit einem Kameraschwenk nachvollziehbar ist. Wenn der Zuschauer also das Bedürfnis hat, den Raum abzutasten und der Schwenk dieses Bedürfnis erfüllt, wird dieser als natürlich wahrgenommen und damit nicht bewusst registriert. Entsprechend wirkt solch ein Schwenk weniger dramatisch auf uns, als eine Bewegung durch den Raum, simuliert durch eine Fahrt.¹⁴¹

6.1.1. Proxemische Betrachtung des Schwenks

Mit einem Schwenk verändern wir den Blickkontakt.¹⁴² Schaut man an einer Person vorbei, rückt diese an den Rand unseres Blickfeldes. Wir entsagen dieser Person damit den Blickkontakt, was die empfundene Distanz zu ihr erhöht. Umgekehrt führt ein Schwenk auf das Gesicht einer Person dazu, dass ein Blickkontakt vom Zuschauer zur Bezugsperson hergestellt wird und man damit die empfundene Distanz verringert.

¹³⁹ siehe Kapitel 1.2.3.

¹⁴⁰ vgl. Appeldorn, W.v. (1984), S. 34

¹⁴¹ vgl. Katz, S.D. (1991), S. 279

¹⁴² siehe Kapitel 2.4.2.

6.1.2. Schwenk als gestalterisches Mittel

Die Herstellung und Verweigerung des Blickkontaktes ist nur ein gestalterisches Mittel für einen Schwenk. Es gibt noch weitere Vorteile:

- Mit einem Schwenk kann schneller die Dimension eines Raumes erfasst werden, als durch eine Fahrt.¹⁴³
- Die Wirkung der Dimension eines Objektes kann verstärkt werden, vor allem in Verbindung mit WW-Objektiven. Zum Beispiel wirkt ein Turm viel größer, wenn man ihn von unten nach oben abschwenkt, als wenn man ihn komplett in ein Bild nimmt.¹⁴⁴
- Man kann mit Hilfe von Schwenks Informationen zusammenführen, welches durch das Zusammenschneiden von Standbildern nur ungenügend zu erreichen wäre.¹⁴⁵ Beispielsweise kann man von einem ahnungslosen Fußgänger (Information 1) zu einem Taschendieb schwenken (Information 2), welcher in einer Seitenstraße auf sein Opfer lauert.
- Mit einem Schwenk als *POV* kann man den Zustand einer Person verdeutlichen. Zum Beispiel können schnelle *POV*-Schwenks Hektik ausdrücken oder eine Handkamera Übelkeit simulieren.
- Durch Schwenks kann man sich bewegende Objekte im Bild und damit scharf halten.¹⁴⁶
- Ein Schwenk kann auch helfen Spannung zu erzeugen. Schaut beispielsweise eine Person aus dem Bild heraus und der Zuschauer ist neugierig, auf was dieser Mensch schaut, kann man langsam in diese Richtung schwenken und damit die Auflösung verzögern, statt schlicht darauf zu schneiden.¹⁴⁷
- Mit einem Schwenk kann man den Erzählrhythmus, den Beat, steigern oder verlangsamen.

6.1.3. Schwenkgeschwindigkeit

Je nachdem für welches gestalterische Mittel der Schwenk vorgesehen ist, muss sich auch die Geschwindigkeit entsprechend anpassen, um eine Natürlichkeit zu erzeugen. Grundsätzlich gilt im Bezug auf die Geschwindigkeit: Je schneller der Schwenk, desto auffälliger ist er für den Zuschauer und muss deshalb um

¹⁴³ vgl. Katz, S.D. (1991), S. 279

¹⁴⁴ vgl. Appeldorn, W.v. (1984), S. 42

¹⁴⁵ ebenda

¹⁴⁶ ebenda

¹⁴⁷ vgl. Müller, A.H. (2003), S. 65

so motivierter sein.¹⁴⁸ Hinzu kommt, dass die Schwenkgeschwindigkeit um so schneller wirkt, je größer die Leinwand ist, da mit der gleichen Bewegung eine größere Strecke auf der Leinwand zurückgelegt wird. Hektisches Gewackel wirkt also auf einem Handybildschirm weniger unangenehm, als auf einer Kinoleinwand. Aus diesen Gründen sollten Schwenks lieber möglichst langsam ausgeführt werden, wenn Informationen transportiert werden sollen.¹⁴⁹

Wenn man mit Hilfe eines Schwenks, ein sich bewegendes Objekt verfolgen möchte, unterstützt die Schwenkgeschwindigkeit den Bewegungseindruck. Grundsätzlich wirkt eine Bewegung dann schnell, wenn sie innerhalb einer kurzen Zeit eine möglichst große Strecke zurück legt. Oder einfacher ausgedrückt: Je schneller der Schwenk, desto schneller wirkt die abgefilmte Bewegung des Bezugsobjektes. Diese Regel wird dann für den Kameramann interessant, wenn er die Position der Kamera bestimmen muss. Innerhalb des *Aktionsradius* der Bezugsperson beispielsweise muss die Kamera schneller schwenken als außerhalb.¹⁵⁰

Erfolgt der Mitschwenk langsamer als sich das Bezugsobjekt bewegt, wirkt dessen Eigenbewegung sogar noch schneller. Als wären wir nicht in der Lage den Kopf schnell genug zu drehen, um dem Objekt zu folgen. Dieser Sachverhalt kehrt sich um, wenn die Schwenkgeschwindigkeit höher ist, als die Bewegungsgeschwindigkeit des Bezugsobjektes. Dann wirkt die Bewegung automatisch langsamer.

Ich erwähnte bereits, dass man mit Schwenks den Erzählrhythmus steuern kann. Dies kann natürlich zum Konflikt mit dem Gebot zur Langsamkeit führen. Gerade lange Schwenks über ein Landschaftspanorama fordern förmlich einen langsamen Schwenk. Dieser verzögert allerdings den Ablauf der Handlung. Er bremst aus und sollte daher mit Bedacht eingesetzt werden.¹⁵¹

Eine sehr seltene Form des Schwenks bildet der Reißschwenk. Diese extrem schnelle Form fällt praktisch immer den Zuschauern auf, da er hochgradig abstrakt wirkt und den *filmischen Raum* zerstört¹⁵². Es können sogar Schwindelgefühle entstehen.¹⁵³ Da jegliche Bildinformationen durch einen Reißschwenk stark verwi-

¹⁴⁸ vgl. Appeldorn, W.v. (1984), S. 41

¹⁴⁹ Müller, A. H. (2003), S. 63

¹⁵⁰ siehe Kapitel 5.3.

¹⁵¹ vgl. Kandorfer, P. (2003), S. 81 f.

¹⁵² siehe Kapitel 3.3.

¹⁵³ vgl. Khouloki, R. (2007), S. 61

schen oder sogar unkenntlich werden, kann man an so einen Schwenk hart schneiden, ohne dass der Schnitt registriert wird.¹⁵⁴

6.1.4. Schwenks und Brennweiten

Unter 4.2. erklärte ich bereits, dass lange Brennweiten einen kleineren Blickwinkel abdecken. Entsprechend wird also weniger vom Raum auf der Leinwand abgebildet, als bei normaler Brennweite. Dadurch scheint sich eine Person schneller durch den Raum zu bewegen, wenn wir langbrennweitig mit ihr mitschwenken.¹⁵⁵ Wird statt dessen ein WW-Objektiv benutzt, wirkt die Bewegung der Person langsamer. Die Mitschwenkgeschwindigkeit verringert sich. Man kann also mit Hilfe der Brennweiten den Erzählrhythmus beeinflussen.

Außerdem verstärkt sich die unnatürliche Wirkung des angesprochenen Verzerrungseffektes¹⁵⁶ an den Rändern, wenn mit einem Weitwinkel-Objektiv geschwenkt wird.

6.1.5. Rollende Kamera

Wie bei der schrägen Perspektive¹⁵⁷, wird bei einer rollenden Kamerabewegung die Kamera um die Z-Achse gedreht. Diese Schwenkart findet äußerst selten Anwendung, da sie fast immer unnatürlich wirkt. Das im Bezug auf schräge Perspektiven erwähnte Schwindelgefühl wird durch die Bewegung *im ON* noch verstärkt.

6.2. Die Fahrt

Die Kamerafahrt ist ein sehr mächtiges Werkzeug, um den *filmischen Raum* zu erzeugen und den Zuschauer räumlich durch die Handlung zu führen.¹⁵⁸ Mit ihrer Hilfe erkennt der Zuschauer die Dimension des Raumes besser, sowie die Abstände von Objekten und kann diese aus verschiedenen Richtungen betrachten. Der räumliche Eindruck wird noch verstärkt, wenn die Bewegung durch Perspektiven mit mehreren Fluchtpunkten führt und wenn sich Elemente im Vordergrund ändern, die den Zuschauer räumliche Zusammenhänge verdeutlichen.¹⁵⁹ Häufig wird in diesem Zusammenhang von Bewegungsparallaxen zur Tiefenwahrnehmung gesprochen.

¹⁵⁴ vgl. Kandorfer, P. (2003), S. 82

¹⁵⁵ vgl. Katz, S.D. (1991), S. 281

¹⁵⁶ siehe Kapitel 4.1.

¹⁵⁷ siehe Kapitel 5.2.4.

¹⁵⁸ vgl. Appeldorn, W.v. (1984), S. 43

¹⁵⁹ vgl. Katz, S.D. (1991), S. 304

Dass dies allerdings ein Irrtum ist und nicht die Tiefenwahrnehmung im Raum verbessert, wurde bereits im Kapitel 1.5. geklärt.

6.2.1. Das Timing

Wie bei Schwenks und Zooms spielt auch bei der Fahrt das Timing eine wichtige Rolle.¹⁶⁰ Wenn der Zuschauer das Bedürfnis hat, sich durch den Raum bewegen zu wollen, wird eine solche Bewegung als natürlich empfunden und damit nicht bewusst registriert. Dabei kann sich die Kamera sogar so ungewöhnlich im Raum bewegen, wie wir es als Mensch gar nicht können. Allein das Bedürfnis zur Bewegung reicht aus, um diese nicht als störend zu empfinden. Ebenso verhält es sich, wenn die dargestellte Handlung eine Kamerabewegung fordert. Es intensivieren sich sogar die dramaturgischen Vorgänge dadurch.¹⁶¹

Verhält sich die Kamerabewegung nicht organisch zur Handlung oder zum Bewegungsbedürfnis des Zuschauers, wird „die Wahrnehmung des Zuschauers immer wieder vom Inhalt abgezogen und mit der Verarbeitung nicht wahrnehmungsgerechter Eindrücke beschäftigt“¹⁶², so Werner v. Appeldorn.

6.2.2. Einfluss der Geschwindigkeit

Was in Bezug auf die Bewegungsgeschwindigkeit für Schwenks¹⁶³ gilt, findet auch für Fahrten Anwendung. Je größer das Wiedergabemedium, desto schneller wirkt die Bewegungsgeschwindigkeit. Ebenso können Fahrten die empfundene Geschwindigkeit von einem Bezugsobjekt erhöhen oder verlangsamen, je nachdem ob sich die Kamera langsamer oder schneller als das Objekt bewegt. Auch wirken bei einer Fahrt hohe Geschwindigkeiten raumzerstörend.¹⁶⁴

6.2.3. Fahrt-Arten und deren Proxemik

Da eine Fahrt nichts anderes ist, als eine Positionsveränderung, gelten alle unter Kamerapositionen besprochene Eigenschaften¹⁶⁵ auch für Fahrten. Eine Besonderheit und zudem sehr nützliche Eigenschaft von Fahrten stellt die Möglichkeit dar, *im ON* Distanzzonen von Personen zu betreten oder zu verlassen.¹⁶⁶ Dadurch kann man den Zuschauer innerhalb einer Einstellung unterschiedlich stark in die Handlung involvieren. Man lässt ihn förmlich vom Beobachter zum Mittäter

¹⁶⁰ siehe Kapitel 4.3.

¹⁶¹ vgl. Appeldorn, W.v. (1984), S. 49

¹⁶² ebenda

¹⁶³ siehe Kapitel 6.1.3.

¹⁶⁴ siehe Kapitel 3.3.

¹⁶⁵ siehe Kapitel 5.

¹⁶⁶ vgl. Katz, S.D. (1991), S. 295

werden und umgekehrt. Die Art der Kamerabewegung steuert dabei nicht nur den Involvierungsgrad des Zuschauers, sondern bringt noch weitere Eigenschaften ins Spiel. Deshalb ist es sinnvoll die verschiedenen Bewegungsarten einzeln zu betrachten.

6.2.3.1. Seutfahrt:

Eine Bewegung durch den Raum, bei welcher der Blickwinkel seitlich zur Bewegungsachse steht, wird als Seutfahrt bezeichnet. Die unter 1.4.2. behandelten Bewegungsvektoren fließen am Fluchtpunkt vorbei. Die Blickführung verläuft eher parallel zum erzählten *filmischen Raum*. Dadurch wird die Aufmerksamkeit des Zuschauers mehr auf die im Bild gezeigte Handlung gelenkt, als auf die Bewegung an sich, obwohl nicht zu erkennen ist, wohin wir uns bewegen.¹⁶⁷ Dieses »sich parallel zur Handlung halten« lässt uns immer ein wenig auf Distanz bleiben und etwas weniger Teilnehmen, als es bei anderen Bewegungsarten der Fall ist. R. Khouloki unterscheidet 3 Versionen von Seutfahrten:¹⁶⁸

1. Seutfahrten 90° zur Bewegungsachse
2. Seutfahrten schräg zur Bewegungsachse
3. Seutfahrten, die einen Bogen beschreiben

Die erste Version verhält sich streng neutral und strahlt etwas erzählendes aus. Durch den schrägen Winkel in Version 2 wird dem Zuschauer entweder ein wenig mehr vom Raum gezeigt auf den er sich zubewegt oder dieser noch etwas länger vorenthalten. Wird diese leicht schräge Seutfahrt benutzt, um einem Objekt zu folgen, spricht man von einer begleitenden Fahrt. Mehr zu dieser Bewegungsform folgt im nächsten Abschnitt.

Beschreibt die Seutfahrt einen Bogen, wird die Bewegungsrichtung verändert. Dies kann man dazu nutzen, den Blickwinkel zu ändern oder die Distanz zur Handlung zu verändern.

6.2.3.2. Die begleitende Fahrt:

Anders als bei einer Seutfahrt bezieht sich eine begleitende Fahrt immer auf ein sich bewegendes Objekt. Bewegt sich nichts im Bild, kann man auch niemanden begleiten. Genauer werden begleitende Fahrten in Voraus- und Hinterherfahrten unterschieden. Beide unterscheiden sich von Ran- und Rückfahrten dahingehend, dass die Fahrtgeschwindigkeit der Kamera der Bewegungsgeschwindigkeit des Bezugsobjektes entspricht.

¹⁶⁷ vgl. Khouloki, R. (2007), S. 69 f.

¹⁶⁸ vgl. ebenda

Eine Seutfahrt bewegt sich bekanntlich immer seitlich zur Handlung oder zum Bezugsobjekt. Bei Vorausfahrten oder Hinterherfahrten kann die Kamera allerdings auch 0° oder 180° zur Bewegungsachse blicken. Je mehr wir uns mit der Blickachse der Bewegungsachse annähern, desto höher wird der Grad der Anteilnahme an der Handlung für den Zuschauer. Dies kann man z.B. bei einer Vorausfahrt als eine Art »zurückgedrängt werden« empfinden. Wir sehen dabei nicht, wohin wir uns bewegen. Dafür aber die Mimik der Person, der wir vorausfahren. Entsprechend bekommt bei einer Vorausfahrt die Bezugsperson an sich unsere Aufmerksamkeit, ganz im Gegensatz zur Hinterherfahrt.

Wenn wir hinter zwei Cowboys auf ihren Pferden mit unserer Kamera hinterher fahren, können wir deren Gesichter nicht erkennen. Wir sehen nicht, wer spricht, oder wie die Personen reagieren. Dafür sehen wir, wohin uns die Reise führt. Hier stehen also weniger die Personen im Vordergrund als vielmehr deren Bezug zur Umgebung. Wir sehen z.B. wie weit die reitenden Cowboys noch von ihrem Ziel entfernt sind.

6.2.3.3. Ranfahrt / Rückfahrt:

Während bei einer Voraus- oder Hinterherfahrt die Fahrtgeschwindigkeit der Bewegungsgeschwindigkeit des Bezugsobjektes entspricht, ist bei einer Ran- bzw. Rückfahrt das Gegenteil der Fall. Die Kamera muss sich schneller oder langsamer als das Bezugsobjekt bewegen, um sich ihm anzunähern oder zurückzuweichen.

Entsprechend besteht die Hauptfunktion dieser Kategorie darin, Distanzen zu vergrößern oder zu verkleinern, was gerade für die Proxemik sehr interessant ist. Wenn wir in die privaten Distanzzonen einer Person eindringen, bekommt dies immer etwas sehr persönliches, da wir normalerweise nicht so forsch an fremde Menschen herantreten.¹⁶⁹

Je näher wir dabei einer Person kommen, desto triftiger muss der Grund dafür sein, damit sich der Zuschauer nicht unwohl dabei fühlt. Ein solcher Grund ist z.B. ein sehr emotionaler Moment. Darin erhöht eine Ranfahrt Richtung Gesicht die Anteilnahme des Zuschauers an der Emotion.

Eine Rückfahrt weg vom Gesicht verringert diese Anteilnahme hingegen. Wir gehen auf Abstand und distanzieren uns. Je nach erzähltem Inhalt kann eine Rückfahrt weg von einer Person sogar wie eine Flucht wirken, vorausgesetzt die Bewegungsgeschwindigkeit ist hoch genug. Dabei kann je nach Geschwindigkeit und Brennweite die Umgebung zur Unkenntlichkeit verschwimmen, wodurch eine solche Fahrt den *filmischen Raum* ähnlich wie ein Reißschwenk zerstört.¹⁷⁰

¹⁶⁹ siehe Kapitel 2.5.

¹⁷⁰ siehe Kapitel 3.3.

Bezieht sich die Fahrt nicht auf eine Person, sondern auf den Raum an sich, „hat die Bewegung in den Raum hinein meistens den Charakter einer Entdeckung und visuellen Aneignung“¹⁷¹. Das Naturell des sich auf etwas zu bewege(n)s bleibt auch dann erhalten, wenn die Bewegungsgeschwindigkeit raumzerstörend wirkt.

Eine Rückfahrt durch den Raum wird häufig verwendet um den Raum zu öffnen. Wir sehen also zu Beginn der Fahrt eine Information wie ein Objekt oder eine Handlung genauer und zeigen dann mit der Rückfahrt, in welchem Kontext dieses Objekt oder die Handlung steht.¹⁷²

Bewegt sich die Ran- oder Rückfahrt mit einer sich ebenfalls bewegend(en) Person mit, wirkt entweder die Bewegung der Person schneller oder langsamer, je nachdem ob sich die Kamera langsamer oder schneller bewegt.¹⁷³ In einer Einstellung, die eine erfolgreiche Flucht symbolisieren soll, muss sich die Kamera entsprechend schneller bewegen als sich die Person bewegt, vor der wir fliehen. Bewegen wir uns hingegen langsamer als diese Person, wirkt deren Geschwindigkeit schneller. Die Person holt uns ein. Die Flucht misslingt, vorerst.

Sind wir hingegen der Verfolger unserer Bezugsperson, können wir sie mit der Kamera einholen und damit deren Geschwindigkeit verringern. Läuft uns die Person hingegen davon, wirkt seine Geschwindigkeit höher und wir hingegen fühlen uns zurückgelassen.

Ein weiterer wichtiger Vorteil der Ran- bzw. Rückfahrt gegenüber einer Voraus- oder Hinterherfahrt ist der große Eindruck von Raumtiefe, den der Zuschauer gewinnt.¹⁷⁴ Auch Objekte, die sich offensichtlich nicht bewegen können, wie Häuser, bewegen sich dadurch aus dem Hintergrund über den Mittelgrund in den Vordergrund und umgekehrt. Bei einer begleitenden Fahrt bleibt der Abstand der begleiteten Person zur Kamera immer gleich und damit auch die Bildebene auf welcher er sich bewegt.

6.2.3.4. Gegenfahrt:

Diese Tiefe im Raum kann auch durch eine Gegenfahrt erzeugt werden.¹⁷⁵ Jedoch wird hier ähnlich einer begleitenden Fahrt ein sich bewegendes Objekt als Bezugspunkt benötigt. Fährt die Kamera direkt einer Person entgegen, welche

171 Khouloki, R. (2007), S. 66

172 vgl. ebenda

173 vgl. Katz, S.D. (1991), S. 297 f.

174 vgl. ebenda

175 vgl. Vineyard, J. (2001), S. 42

sich gleichwohl auf die Kamera zu bewegt, werden die Distanzzonen beider sehr rapide durchbrochen, was je nach Geschwindigkeit zu einer extrem hohen Dramatik führt.

Gleichzeitig wird es dem Zuschauer bei einer Gegenfahrt etwas schwer gemacht, die Geschwindigkeit des Bezugsobjektes korrekt einzuschätzen, was gerade bei Verfolgungsszenen, bei denen die Geschwindigkeit naturgemäß eine wichtige Rolle spielt, zu Verwirrungen führen kann.

6.2.3.5. Kreisfahrt:

Wir umkreisen nur äußerst selten Objekte und Personen. Entsprechend unnatürlich wirkt eine Kreisfahrt auf den Zuschauer. Um den Zuschauer also nicht aus dem *Übergangserlebnis*¹⁷⁶ zu entreißen, sollte der Einsatz einer Kreisfahrt äußerst motiviert sein.

Rayd Khouloki betrachtet die Einsatzmöglichkeiten einer Kreisfahrt eher aus dessen geometrischer Veranlagung heraus: „Das Wesen des Kreises ist, dass er keine Richtung bevorzugt. Er verweist auf sein Zentrum.“¹⁷⁷ Egal was sich im Mittelpunkt der Bewegung befindet wird entsprechend durch eine Kreisfahrt hervorgehoben und aus seiner Umgebung herausgelöst. Die Person, welche umkreist wird, rückt also sprichwörtlich ins Zentrum unserer Aufmerksamkeit.

Auch die Kreisfahrt kann raumzerstörend¹⁷⁸ wirken und damit das Bezugsobjekt gänzlich aus seiner Umgebung herauslösen. Voraussetzung dafür ist wieder ein sehr hohes Bewegungstempo.

Eine weitere Eigenschaft der Kreisfahrt ist die hohe Plastizität, welche das Objekt oder die Person im Zentrum erhält.¹⁷⁹ Wir können das Objekt von allen Seiten betrachten und damit dessen Dimensionen wunderbar einschätzen. Das kann allerdings auch sehr abstrakte Züge annehmen. Umfahren wir beispielsweise ein sich umarmendes Pärchen, verschmelzen diese beiden Personen förmlich miteinander.¹⁸⁰ Im Beispiel des Pärchens tritt noch ein weiterer Vorteil auf. Wir können innerhalb einer Einstellung die Mimik beider erkennen. Natürlich kann man die Mimik auch durch den Schnitt von Standbildern zeigen, die Bewegung und Alleinstellung des Pärchens gibt dem Moment aber etwas sehr harmonisches und intimes, als wäre der Rest der Welt uninteressant, solange sich beide haben.

¹⁷⁶ siehe Kapitel 1.1.

¹⁷⁷ Khouloki, R. (2007), S. 74 f.

¹⁷⁸ siehe Kapitel 3.3.

¹⁷⁹ Khouloki, R. (2007), S. 74

¹⁸⁰ vgl. Katz, S.D. (1991), S. 300

Da sich die Kamera bei einer Kreisfahrt immer innerhalb der gleichen Distanzzone bewegt, bleiben alle Eigenschaften der jeweiligen Zone erhalten.

6.3. Mehrdimensionale Bewegungen

Allen bisher genannten Kamerabewegungen wohnt eine gewisse Gleichmäßigkeit inne, welche ihnen durch die verlegten Schienen bei Fahrten oder den Sperreinrichtungen am Schwenkkopf bei Schwenks vordiktiert werden. Aus diesem Grund beschreibe ich mehrdimensionale Bewegungen in einem extra Kapitel.

Darunter verstehe ich Kranfahrten, Steadycam-Aufnahmen und die klassische Handkamera. Diese 3 Bewegungsarten können ihre Position im Raum sehr flexibel verändern und besser auf die Handlung reagieren als die zuvor behandelten. Eine exakte Koordination der Bewegung ist zwar meist nur bedingt möglich, dafür ist die plastische Wirkung des erzählten Raumes um so größer.

Ihre Flexibilität verleiht ihnen meist etwas sehr magisches und atemberaubendes. Deshalb fallen solche Bewegungen auch dem Zuschauer sehr schnell auf, lassen ihn aber dafür selten kalt.¹⁸¹ Dies gilt im besonderen Maße für die Kranfahrt.

6.3.1. Kranfahrt

Sie wird eingesetzt, wenn die Kamera sich von einer höheren Position auf eine niedrigere bewegen muss oder umgekehrt. Durch diese exponierte Lage, bekommt diese Fahrt etwas majestätisches und wirkt wie ein Erzähler, der uns in die Handlung hinein zum Ort des Geschehens schweben lässt.¹⁸²

Aus diesem Grund bezeichnet Steven D. Katz eine Kranfahrt, die uns zu Beginn einer neuen Sequenz die Location einführt, als „once upon a time-shot“¹⁸³ (die »es war einmal vor langer Zeit«-Einstellung). Entsprechend schwierig ist es, diese für den Zuschauer ungewohnte Bewegung schlüssig zu erklären. Selbst wenn er tatsächlich das Bedürfnis verspürt in der Szene durch den Raum zu schweben, ist man als Zuschauer dann doch etwas überrascht, wenn es dann tatsächlich eintrifft.

Das bloße Bedürfnis reicht also bei dieser Bewegungsform nicht aus. Erst wenn diese schwebende Eigenschaft vom Zuschauer als gegeben akzeptiert wird,

¹⁸¹ vgl. Vineyard, J. (2001), S. 23

¹⁸² vgl. Müller, A.H. (2003), S. 110 f.

¹⁸³ Katz, S.D. (1991), S. 287

reist sie den Zuschauer nicht mehr aus dem *Übergangserlebnis*¹⁸⁴ heraus und wird statt dessen zu einer ganz besonderen Erfahrung. Der Zuschauer akzeptiert sehr schnell dieses Schweben z.B. wenn die Kamera einen Superhelden ala Superman oder Spiderman verfolgt oder wenn wir uns schwerelos durch das Weltall bewegen.

Bei einer Kranfahrt schwebt die Kamera und mit ihr der Zuschauer durch den Raum. Betrachten wir dabei eine andere Person kommen die unter 5.2. beschriebenen Eigenschaften für Blickwinkel zum Tragen. Da es sich zusätzlich um eine Fahrt handelt, kann der Zuschauer auch durch eine Kranfahrt in die Distanzzonen¹⁸⁵ anderer Personen eindringen oder diese verlassen. Entweder indem er von oben auf diese Person herab schwebt und sich auf sein normales Niveau begibt oder er tastet sich von unten an der Person empor. Entsprechend stellt also eine Kranfahrt eine sehr elegante Möglichkeit dar, um persönliche Nähe zum Zuschauer und der abgebildeten Person herzustellen.

Eine rückwärts gerichtete Kranfahrt entbindet den Zuschauer von dieser Nähe. Wir schweben von einem kleinen Detail zu etwas viel größerem, welches, wenn es Richtung Himmel geht, fast göttliche Züge annimmt. Diese Bewegung bildet einen gelungenen Abschluss einer auktorial erzählten Handlung. Man vermittelt dem Zuschauer damit ein Gefühl, „daß der Erzählgott nun zurückkehrt an seinen himmlischen Schreibtisch, um neue Welten zu erdichten“¹⁸⁶. Fährt die Kamera statt dessen von einem toten Menschen rückwärts gen Himmel, symbolisiert dies, dass er gestorben ist und zum Himmel auffährt.

6.3.2. Handkamera und Steadycam

Während die Kranfahrt besonders in vertikal ausgerichteten Bewegungen glänzt, spielt sich der Einsatz für Handkameras und Steadycams eher auf normaler Körperhöhe im Raum ab. Mit deren Hilfe können Kamerabewegungen realisiert werden, die mit Hilfe von Dollys und Schienen unmöglich sind. Beispielsweise kann man eine Person die Treppe hoch begleiten oder in einer langen Plansequenz¹⁸⁷ die Handlung flüssig verfolgen.

¹⁸⁴ siehe Kapitel 1.1.

¹⁸⁵ siehe Kapitel 2.3.

¹⁸⁶ Müller, A.H. (2003), S. 111

¹⁸⁷ Plansequenz: Bezeichnet eine Sequenz, die scheinbar in nur einer einzigen Einstellung gedreht wurde. In solchen Sequenzen muss sich die Kamera meist viel bewegen, um der Handlung zu folgen, weshalb der Einsatz von Steadycams dafür prädestiniert ist.

Aus proxemischer Sicht stellt die Handkamera und Steadycam die perfekte Möglichkeit zur Distanzkontrolle dar, gerade als *POV* einer Person. Man kann mit der Handkamera auf jeden Blick des Gegenüber reagieren, den »eigenen Blick« senken oder auf Abstand gehen. Oder auch beides zugleich. Das ist auch der Grund, warum die Handkamera so realistisch auf den Zuschauer wirkt.

Außerdem ist der Einsatz von Handkameras verhältnismäßig günstig, weshalb mittlerweile leider viel zu oft auf diese Bewegungsart zurückgegriffen wird. Leider deshalb, weil der Einsatz von Handkameras auch beträchtliche Nachteile hat.

Unter 1.4.1. erklärte ich bereits, dass Bewegungen ein Hohes Maß an Aufmerksamkeit für sich beanspruchen. Besonders, wenn diese auf einer großen Leinwand abgebildet werden.¹⁸⁸ Da eine Handkamera von jeglicher stabilisierender Mechanik losgelöst bedient wird, wird jede noch so kleine Bewegung des Kameramannes auf das Bild übertragen. Bei größeren Brennweiten kann man sogar den Pulsschlag und die Atmung des Kameramannes erkennen.

Diese ständigen kleinen und großen Bewegungen führen dazu, dass der Zuschauer gezwungen wird ununterbrochen konzentriert das Bild zu verfolgen. Es ist laut Werner van Appeldorn ein weit verbreiteter „Irrtum und steht im Widerspruch zu wahrnehmungspsychologischen Erkenntnissen“,¹⁸⁹ dass ein „allgemeines Gezappel von Bildinhalten und Hintergründen unspezifisch höhere Aufmerksamkeitswerte“¹⁹⁰ beim Zuschauer erreicht. Das genaue Gegenteil ist der Fall: „Das Auge muß diese ruckartigen Änderungen durch Mehrarbeit ausgleichen, was eine zusätzliche Anstrengung bedeutet und zu Ermüdung und Desinteresse führen kann.“¹⁹¹

Es geht sogar noch schlimmer. „Kommt es zu einer Entkopplung von Bewegungswahrnehmung und Beschleunigungswahrnehmung, kann dies zu Übelkeit führen“,¹⁹² so Josef-Anton Steber. Sprich, es wird auf der Leinwand eine Bewegung vom Gehirn registriert, aber die Beschleunigungswahrnehmung bleibt aus. Der gleiche Effekt kann auftreten, wenn man während einer Autofahrt Zeitung liest. Der Körper registriert eine Beschleunigung, aber das Auge bildet keine Bewegung ab.

¹⁸⁸ siehe Kapitel 6.1.3.

¹⁸⁹ Appeldorn, W.v. (1984), S. 39

¹⁹⁰ ebenda

¹⁹¹ Müller, A.H. (2003), S. 77 f.

¹⁹² Steber, J.A. u.a. (2007), S. 25

Die Folge dieser Reizüberflutung ist also nicht eine erhöhte Aufmerksamkeit des Zuschauers, sondern eher Abstumpfung. Nur noch extreme Fahrten und Einstellungen erhaschen die Aufmerksamkeit des Zuschauers. Arnold H. Müller fand eine sehr treffende Metapher hierfür: „Wir sind wie müde Kämpfer, die vom Schlachtenlärm nichts mehr mitbekommen, es sei denn wir werden angeschrien.“¹⁹³

Aus diesem Grund wurde die Steadycam entwickelt. Hierbei handelt es sich um eine besonders stabilisierende Kamerahalterung, die am Körper des Kameramannes festgeschnallt wird. Dadurch werden die kleineren Bewegungen ausgeglichen und der Kameramann behält dennoch die volle Kontrolle über die Kamerabewegungen.

Häufig versuchen Filmschaffende Bewusstseinszustände wie Trunkenheit, einen Drogenrausch oder ähnliches mit einer Handkamera dem Zuschauer zu erklären. Zwar ist dies damit durchaus möglich, aber man sollte gut abwägen, ob man damit auch den Kompromiss eingehen möchte, dass der Zuschauer dann schneller ermüdet, abstumpft oder sogar schlimmsten Falles Übelkeit verspürt.

¹⁹³ Müller, A.H. (2003), S. 74

7. 3D-Film

Das Kino scheint sich mehr und mehr Richtung 3D zu entwickeln. Da hier die Zukunft des Kinos zu vermuten ist, lohnt sich ein Blick auf die Auswirkungen, welche die stereoskopischen Verfahren auf die Position und Bewegung der Kamera haben.

Da der Zuschauer mit der dritten Dimension viel besser Distanzen einschätzen kann, wird vermutlich die Proxemik ein noch wichtigerer Bestandteil der Bildgestaltung werden. Um die für die Proxemik entscheidenden Distanzen erkennen zu können, wird allerdings die Stereoskopie, also die Projektion eines eigenen Bildes für jedes Auge, nicht ausreichen. Fahrten werden weiterhin einen großen Stellenwert für die Raumwahrnehmung haben. Diese Erfahrung machte Wim Wenders zu den Dreharbeiten seines 3D-Filmes »Pina«¹⁹⁴: „Die Kameras müssen sich bewegen, sonst geht viel von dem 3D-Effekt verloren.“¹⁹⁵

Damit das dreidimensionale Erlebnis für den Zuschauer erfahrbar wird, haben sich zwei Grundregeln etabliert, welche direkt Einfluss auf die Position der Kamera haben:

7.1. Rahmungsregel

Um die Rahmungsregel zu verstehen, ist es zunächst wichtig die drei Bildebenen eines 3D-Filmes zu kennen: die Leinwand bildet die Ebene, welche auch als *Scheinfenster* bezeichnet wird. Dabei bildet die Begrenzung der Leinwand eine Art Fensterrahmen, durch welchen wir die 3D-Filmwelt betrachten. Der Großteil der 3D-Filmwelt befindet sich in der Bildebene hinter diesem *Scheinfenster*, also in der Tiefe. Der Raum zwischen Zuschauer und Leinwand bildet die 3. Ebene. Objekte scheinen hier durch das *Scheinfenster* hindurch in den Kinosaal hinein zu ragen.

Damit der Zuschauer überhaupt den Eindruck gewinnt, ein Objekt würde aus der Leinwand hervor treten, ist es unbedingt wichtig, die Rahmungsregel zu beachten, die da lautet: Das Objekt, welches aus der Projektionsebene hervortreten soll, darf nicht den Rahmen des *Scheinfensters* berühren.¹⁹⁶

¹⁹⁴ Pina (2011): Regie Wim Wenders.

¹⁹⁵ Schmetkamp, S. (2010), Website

¹⁹⁶ Schmidt, U. (2009), S. 499

Wird die Rahmungsregel nicht beachtet, indem der Rahmen des *Scheinfensters* das Objekt anschneidet, wäre ein Teil dieses Objektes verdeckt, obwohl es gar nicht verdeckt sein dürfte. Schließlich befindet es sich scheinbar vor der Leinwand.

Um dies zu vermeiden muss die Kameraposition bzw. die Bildkadrange so gewählt werden, dass das Objekt, welches aus der Leinwand hervor treten soll, komplett in seiner Ausdehnung abgebildet wird.

Man kann diese Problematik auch umgehen, indem man den Nahpunkt¹⁹⁷ der Objekte im Bild auf die Ebene des *Scheinfensters* legt und damit das Objekt nicht in den Raum zwischen Leinwand und Zuschauer hineinragt.

7.2. Aufnahmeregel

Die räumliche Wahrnehmung des Menschen durch Stereoskopie hat auch seine Grenzen. Das von jeweils einem Auge aufgenommene Bild unterscheidet sich bei sehr nahen Objekten sehr stark von dem Bild des anderen Auges. Dies kann man sehr leicht überprüfen, indem man seinen eigenen Finger sehr nahe betrachtet und abwechselnd das linke und das rechte Auge schließt. Der Finger scheint dabei hin und her zu springen. Je näher sich ein Objekt zu uns befindet, desto größer ist dieser seitliche Versatz, welcher auch als Disparität bezeichnet wird.¹⁹⁸

Mit dem stereoskopischen Projektionsverfahren versucht man diese Disparitäten für die räumliche Wahrnehmung zu nutzen. Bildpunkte, die sich direkt auf der Ebene des *Scheinfensters* befinden sollen, weisen keine Disparität auf.¹⁹⁹ Punkte, die sich scheinbar hinter der Leinwand befinden, haben eine positive Disparität, Punkte vor der Leinwand, also im Kinosaal, eine negative Disparität. Man muss also etwas schielen, um Objekte vor der Leinwand scharf zu sehen.

Der Abstand zwischen der Disparität des, dem Zuschauer nächst gelegenen Punktes (Nahpunkt) und der Disparität des, dem Zuschauer am weitesten entfernten Punktes (Fernpunkt), wird als Deviation bezeichnet.²⁰⁰

197 Nahpunkt: der dem Zuschauer nächst gelegene Punkt des Motives. Der am weitesten vom Zuschauer entfernte Punkt, z.B. der Horizont, wird als Fernpunkt bezeichnet.

198 Maier, F. (2008), Website

199 ebenda

200 Herbig, G. P. (2005), Website

Die Aufnahmeregeln besagen nun, dass die Deviation ein dreißigstel der gesamten Bildbreite bei der Aufnahme nicht überschreiten darf, sonst sieht der Zuschauer statt einer 3D-Welt ein Doppelbild. Beim Kleinbildformat (24mm x 36mm) darf also die Deviation nicht größer als 1,2mm sein.

Um diese Regeln einhalten zu können, muss die Kamera einen Mindestabstand zum nächst gelegenen Punkt, also dem Nahpunkt, halten. Dieser Mindestabstand setzt sich wie folgt zusammen:

Nahpunkt Abstand zur Kamera > Stereobasis mal Brennweite ²⁰¹

Alle Werte müssen dabei in Millimeter angegeben werden. Die Stereobasis ist der Abstand der Objektive beider Kameras und entspricht meistens 65mm, da der durchschnittliche Augenabstand 65mm beträgt.

Die Aufnahmeregeln haben also Einfluss auf die Distanz der Kamera zum Bezugsobjekt und damit auch auf die Proxemik. Dementsprechend kann also die 3D-Technik die gefühlte Distanz vom Zuschauer zum Bezugsobjekt verringern, allerdings wegen der Aufnahmeregeln nur bis zu einem bestimmten Mindestabstand. Dennoch kann man mit dieser Technik die Distanzzonen des Zuschauers betreten und damit die unter Kapitel 2.3. beschriebenen Wirkungen auslösen. Eine noch persönlichere Kinoerfahrung ist das Resultat.

²⁰¹ ebenda

Fazit

Der Zusammenhang zwischen der Proxemik und Kamerapositionen bzw. -bewegungen wurde in dieser Arbeit rein theoretisch abgehandelt. Hierfür wären intensive praktische Untersuchungen nötig, um die getroffenen Aussagen zu untermauern. Allerdings ist dies äußerst schwierig, da, wie erwähnt²⁰², die Wirkung einer jeden Einstellung oder Bewegung immer von den, vorher im Film erzählten Inhalten abhängt.

Offensichtlich spiegeln aber die hier geschilderten Zusammenhänge zur Proxemik die Meinung und Erfahrung einer Vielzahl Filmschaffender wieder, was nicht zuletzt an der Masse an Fachliteratur zu erkennen ist, die in ihren Aussagen die gleiche Richtung einschlagen. Die proxemischen Zusammenhänge, welche ich mit dieser Arbeit dargestellt habe, geben deshalb den Erfahrungsberichten dieser Fachleute eine weitere Stütze und eine wissenschaftliche Grundlage, warum die Bilder so wirken, wie sie nunmal wirken.

Diese Arbeit verdeutlicht außerdem, dass die Unterhaltungsindustrie bestrebt ist, dem Konsumenten ein immer realistischeren Eindruck zu vermitteln und an deren emotionaler Substanz zu rütteln. Erst Emotionen machen einen Film besonders. Mit Hilfe der Proxemik erhalten Filmschaffende ein weiteres Werkzeug, um die Gefühlswelt des Zuschauers zu beeinflussen.

Dabei reichen die Einsatzmöglichkeiten über den Kinofilm hinaus zu neuen Medien, welche sich ebenfalls szenischen Erzählstrukturen bedienen. Zum Beispiel kann auch die Computerspieleindustrie von den hier geschilderten Zusammenhängen profitieren.

Besonders mit der Durchsetzung des 3D-Filmes im Kino, könnte sich eine auf die Proxemik stützende, emotionale Bildgestaltungen etablieren. Letzten Endes liegt dies aber vor allem in der Hand des Zuschauers.

²⁰² siehe Kapitel 5.

Glossar

Begriff	Erklärung
<i>180° Regel</i>	Die Kamera kann normalerweise 360° um das abzufilmende Objekt bzw. Person aufgestellt werden. Interagiert dieses Objekt/Person mit einem anderen Objekt/Person, entsteht eine gedachte Linie oder Achse. Diese Teilt die 360° in 2 Hälften. Die Kamera darf sich nur in einer dieser hälften positionieren. Springt sie auf die andere Seite, so springen auch die Informationen im Bild. Das, was vorher links war, ist auf einmal rechts im Bild und umgekehrt. Das Wechseln auf die andere Seite der Achse wird als <i>Achssprung</i> bezeichnet.
<i>Achssprung</i>	siehe 180° Regel
<i>Akkomodation</i>	Bezeichnet den Vorgang, wenn das Auge auf eine Distanz scharf stellt.
<i>Aktionsradius</i>	Eine <i>Distanzblase</i> beschreibt nur den momentanen Zustand einer Distanzzzone der Bezugsperson. Der Aktionsradius hingegen betrachtet den Zustand dieser <i>Distanzblase</i> während der gesamten Handlung innerhalb einer Szene. Steven D. Katz prägt hierfür den Begriff „circle of action“.
<i>Distanzblase</i>	Die Distanzzonen verändern sich ständig durch verschiedene Faktoren. Deshalb kann man sich jede uns umgebende Distanzzzone auch als unsichtbare Seifenblase vorstellen. Dabei beschreibt die <i>Distanzblase</i> den aktuellen, von Barrieren und anderen Faktoren beeinflussten Zustand.
<i>Establishing shot</i>	Engl. Bezeichnung einer Einstellung am Anfang einer Szene, um den Ort und die Zeit der Handlung einzuführen. Diese Einstellung wird meist in Form einer Totalen oder Supertotalen gedreht und wird etwas länger gezeigt, um dem Zuschauer genug Zeit zur Orientierung zu geben.
<i>Filmischer Raum</i>	Der Handlungsort in einem Film wird durch Montage, Tricktechnik, Position und Bewegung der Kamera im Kopf des Zuschauers erzeugt. Dieser fiktive Raum wird <i>filmischer Raum</i> genannt und muss nicht einmal real existieren.

<i>im ON</i>	Verkürzte Form von „on screen“. Als „im On befindlich“ wird alles bezeichnet, was man im Filmbild sehen kann, während die Kamera aufzeichnet. Dazu gehören auch Bewegungen von Schauspielern oder der Kamera, sowie Geräusch- oder Lichtquellen. Alles, was nicht während der Aufzeichnung im Bild zu sehen ist, befindet sich <i>im Off</i> .
OS	Abkürzung für »over-shoulder-shot«. Beschreibt eine Kameraeinstellung, welche die Schulter einer Person im Vordergrund anschneidet und entlang der Blickrichtung dieser Person verläuft. Man schaut quasi dieser Person »über die Schulter«.
POV	Abkürzung von »point of view«. Bezeichnet einen Kamera-standpunkt, welcher den Blick einer Person, Maschine oder ähnlichem entspricht.
<i>Sakkaden</i>	Kleine bewusste und unbewusste Augenbewegungen, um ein Objekt scharf abzutasten.
<i>sakkadische Suppression</i>	Benennt die Zeit zwischen zwei <i>Sakkaden</i> , in welcher die Wahrnehmung von Lichtinformationen stark unterdrückt ist, um Bewegungsunschärfen zu vermeiden.
<i>Scheinfenster</i>	In Bezug auf 3D Filme wird die Ebene der Leinwand als <i>Scheinfenster</i> bezeichnet, da die Leinwand den Eindruck beim Zuschauer erweckt, er würde durch einen Rahmen ähnlich einem Fenster die 3D Welt betrachten.
<i>Übergangserlebnis</i>	Dirk Blothner bezeichnet den Zustand zwischen Traum und Realität, in welchem der Kinozuschauer während einer Vorführung versetzt wird, als <i>Übergangserlebnis</i> .

Literaturverzeichnis

Selbstständig erschienene Quellen:

- Appeldorn, Werner van (1984): Handbuch der Film und Fernsehproduktion. Psychologie - Gestaltung - Technik. 3.-Auflage. TR-Verlagsunion GmbH, München.
- Arnheim, Rudolf (2000): Kunst und Sehen. De Gruiter. [zit. in Müller, A.H. (2003)].
- Blothner, Dirk (1999): Erlebniswelt Kino. Über die unbewußte Wirkung des Films. Bastei-Verlag Gustav H. Lübbe GmbH & Co., Bergisch Gladbach.
- Fast, Julius (1993): Körpersprache. Übers. von Jürgen Abel. Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbek. [Orig.: Body Language.1970].
- Guski, Rainer (1996): Wahrnehmen. Ein Lehrbuch. Kohlhammer GmbH, Stuttgart. [zit. in Steber, J.A. u.a. (2007)].
- Hall, Edward T. (1966): the hidden dimension. Doubleday, Garden City. [zit. in Fast, J. (1993)].
- Heilmann, Christa M. (2009): Körpersprache. richtig verstehen und einsetzen. Ernst Reinhardt Verlag GmbH & Co. KG, München.
- Kadorfer, Pierre (2003): Lehrbuch der Filmgestaltung. Theoretisch- technische Grundlagen der Filmkunde. 6.-Auflage. Mediabook Verlag, Gau-Heppenheim.
- Katz, Steven Douglas (1991): film directing shot by shot. visualizing from concept to screen. Michael Wiese Productions, Studio City.
- Khouloki, Rayd (2007): Der filmische Raum. Konstruktion, Wahrnehmung, Bedeutung. Bertz und Fischer GbR, Berlin.
- Kracauer, Siegfried (1964): Theorie des Films. Suhrkampverlag, Frankfurt a. M. [zit. in Kadorfer, P. (2003)].
- Lumet, Sidney (2006): Filme machen. vom Drehbuch zum fertigen Film. Übers. von Heyne Filmbibliothek. Autorenhaus Verlag GmbH, Berlin. [Orig.: Making movies. 1995].

- Müller, Arnold Heinrich (2003): Geheimnisse der Filmgestaltung. Montage und Filmgestaltung für Filmer. Fachverlag Schiele & Schön GmbH, Berlin.
- Rock, Irvin (1998): Wahrnehmung. Vom visuellen Reiz zum Sehen und Erkennen. Übers. von Jürgen Martin und Ingrid Horn. Spektrum Akademischer Verlag GmbH, Berlin. [Orig.: Perception. 1984].
- Schmidt, Ulrich (2009): Professionelle Videotechnik. Grundlagen, Filmtechnik, Fernsehtechnik, Geräte- und Studioteknik in SD, HD, DI, 3D. Springer Verlag Berlin, Heidelberg.
- Steber, Josef-Anton / Nowara, Thomas / Bonse, Thomas (2007): Bewegung in Video und Film. Fachverlag Schiele & Schön GmbH, Berlin.
- Vineyard, Jeremy (2001): Crashkurs Filmauflösung.ameratechniken und Bildsprache des Kinos. Zweitausendeins, Frankfurt am Main. [Orig.: Setting up your shots. Great Camera Moves Every Filmmaker Should Know. 1999].

Unselbstständig erschienene Quellen:

- Bahill, A. Tercy u.a. (1979) Sakkadische Augenbewegungen In: Ritter, M. (Hrsg.): Wahrnehmung und visuelles System. Spektrum der Wissenschaft Verlagsgesellschaft, Heidelberg. S. 68 f. [zit. in Steber, J.A. u.a. (2007)].
- Johansson, G. (1975): Visuelle Bewegungswahrnehmung In: Ritter, M. (Hrsg.): Wahrnehmung und visuelles System. Spektrum der Wissenschaft Verlagsgesellschaft, Heidelberg. S. 168 f. [zit. in Steber, J.A. u.a. (2007)].

Graue Literatur:

- Koch, Carmen (2005): Rolle visueller Referenzen bei der Objektlokalisierung. München: Ludwig-Maximilian-Universität, Doktorarbeit.

Internetquellen:

- Carl Zeiss Vision GmbH (2009): Unsere Augen - die Tore zur Welt. URL: <http://www.besser-sehen.zeiss.de/a/u/auge-und-sehen/unsere-augen-die-tore-zu-r-welt/> [Stand: 16.02.2011].

- Engel, Jürgen (2010): Proxemik. URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Proxemik> [Stand: 21.02.2011].
- Herbig, Gerhard P. (2005): die drei goldenen Regeln der Stereofotografie. URL: http://www.herbig-3d.de/german/goldene_regeln.htm [Stand: 03.04.2011].
- Maier, Florian (2008): 3D-Grundlagen. URL: http://www.stereotec.com/PP_07-08_Stereoskopie_Teil1.pdf [Stand: 03.04.2011].
- Pentax Imaging Systems GmbH (2006): Brennweiten und Bildgestaltung. URL: http://www.pentax.de/de/news/599/foto_technik_tipps.php [Stand: 01.03.2011].
- Schmetkamp, Susanne (2010): Die neue Dimension für Filmmacher. URL: <http://www.zeit.de/kultur/film/2010-07/3D-Technik-Film> [Stand: 15.03.2011].
- YouTube LLC (2008): Schuh-Attacke auf Bush in Bagdad. URL: http://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=XEeOKodplHw [Stand: 25.02.2011].

Quellenverzeichnis der Abbildungen

Internetquellen:

- Carl Zeiss Vision GmbH (2009): Unsere Augen - die Tore zur Welt. URL: <http://www.besser-sehen.zeiss.de/a/u/auge-und-sehen/unsere-augen-die-tore-zu-r-welt/> [Stand: 16.02.2011].
- Contumax GmbH & Co. KG (2011): vier Mädchen von August Macke. URL: <http://www.zeno.org/nid/20004145615> [Stand: 01.03.2011]
- Waeger, Marcus (2011): kreativ fotografieren - 1.4. Brennweite URL: <http://www.markuswaeger.com/2011/01/23/brennweite/> [Stand: 02.03.2011]

Andere Quellen:

- Raschke, Reni (2010): Privatbestand.

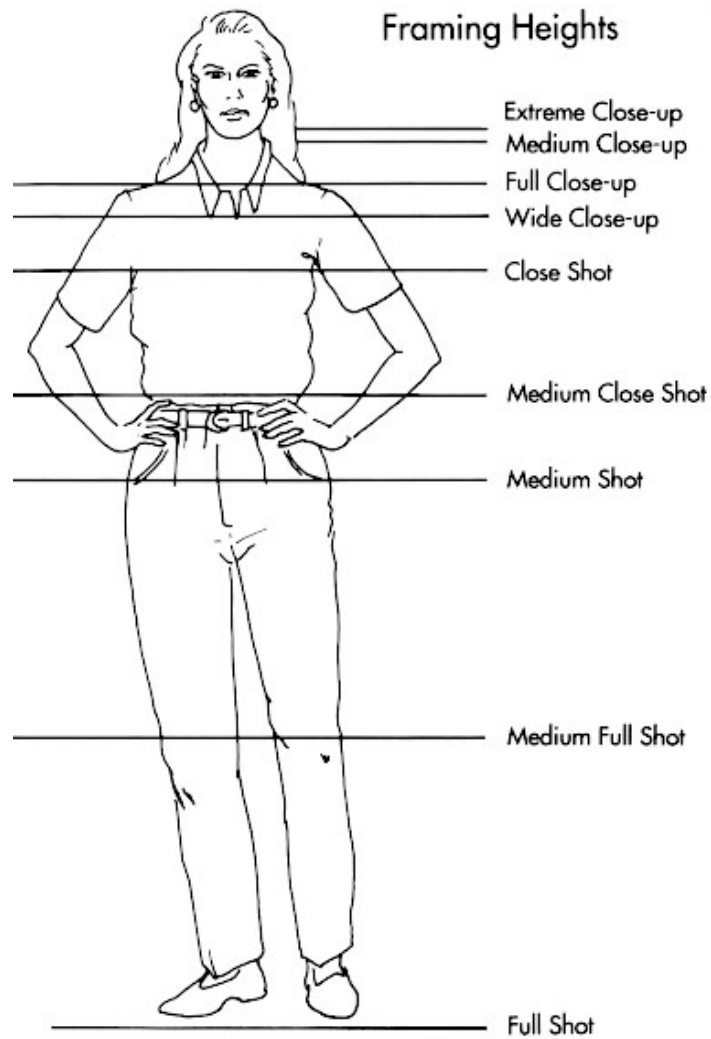
Erklärung zur selbstständigen Anfertigung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit ohne fremde Hilfe selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Alle Teile, die wörtlich oder sinngemäß einer Veröffentlichung entstammen, sind als solche kenntlich gemacht. Die Arbeit wurde noch nicht veröffentlicht oder einer anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Heiko Raschke

Berlin, 09.05.2011

Anhang

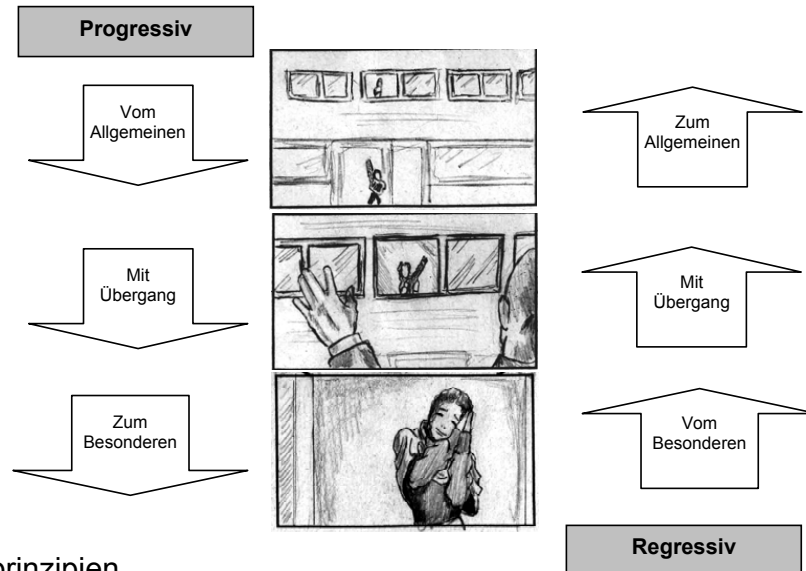


Anhang 1: Framing Heights²⁰³

²⁰³ Katz, S.D. (1991), S. 122

Grundprinzipien der „narrativen“ Montage¹

1. **Progressive Montage:** Man montiert die Bilder, indem man erst das Allgemeine zeigt, dann einen Übergang (Transit) schafft und mit einer Detailaufnahme endet. Dieses deduktiv analysierende Vorgehen spricht vor allem die Verstandesebene des Zuschauers an und wird oft bei Erklärstücken eingesetzt.
2. **Regressive Montage:** Man montiert die Bilder so, dass erst ein Detail/ etwas Besonderes gezeigt wird, dann schafft man einen Übergang und hört mit einer Übersicht des Geschehens auf. Dieses induktive schrittweise Enthüllen weckt beim Zuschauer Neugierde, baut Spannung auf. Regressive Montagen sprechen vor allem die emotionale Ebene des Zuschauers an und werden vor allem in der Werbung und bei Reportagen als "starke Bilder" an den Anfang gesetzt.



Schnittprinzipien

1. **Explizit:** auffälliger oder "harter" Schnitt. Lässt man Bilder mit Transitfunktion weg, erfolgt also der Übergang vom Horizont zum Focus (oder umgekehrt) abrupt, dann wird die Montage auffällig, sichtbar, spürbar. Dadurch wird ganz deutlich: hier wurde geschnitten.
2. **Implizit:** Verwendet man Bilder mit Transitfunktion, also schafft man Übergänge vom Allgemeinen zum Besonderen, vom Horizont zum Focus oder umgekehrt - evtl. in mehreren Stufen - dann entsteht so etwas wie eine "unsichtbare" oder eine "weiche" Montage. Diese geschieht auf drei Ebenen:
 - a) **Bildaufbau/Bildkomposition:** Räume, handelnde Personen sowie deren Position in den Räumen müssen vom Zuschauer von Einstellung zu Einstellung sofort wieder erkannt werden können. Ein hohes Maß an Kontinuität kann auch dadurch erreicht werden, dass bei hintereinander montierten Bildern das für den Zuschauer entscheidende Bildelement möglichst immer an derselben Stelle innerhalb des Raumes erscheint. Wenn der Zuschauer suchen muss, wird der Aufmerksamkeitsfluss gebrochen; vor allem beim Springen von Linien (Horizont, Vertikalen oder Diagonalen).
 - b) **Bewegungen im Bild/des Bildes:** Unmerkliche Schnitte erzielt man auch durch ineinandergreifende oder weiterführende Bewegungen. Da die Aufmerksamkeit des Zuschauers in hohem Maße durch Bewegungen stimuliert wird, nimmt er in diesen Fällen Bildwechsel oft kaum mehr wahr - der Schnitt wird "unsichtbar".
 - c) **Bildfunktionen und Bilddimensionen:** "unsichtbare" Montage kann nur entstehen, wenn Bilder mit Transitfunktion verwendet werden. Abrupte Wechsel der Bilddimensionen - aus der Totalen direkt auf eine Große oder umgekehrter - fordern den Zuschauer zum Mitdenken auf, wodurch sein geplanten Aufmerksamkeitsfluss kurzfristig blockiert werden kann.

Abb.: V.Morbe

©Schroeder und Evers 2008



¹ Schroeder, Johannes (2006): Montage 04/2006 Ausdruck v. 08.06.2006

Anhang 2: Lehrmaterial zu Montagerregeln²⁰⁴

²⁰⁴ Schroeder, Johannes / Evers, Isabelle (2008): Anleitung „Grundprinzipien der narrativen Montage“. URL: <http://lehrerfortbildung-bw.de/werkstatt/video/unterricht/baum/jobs/schnitt.htm> [Stand: 26.03.2011]